609009

L'ART DES ARMÉES NAVALES,

OU

TRAITÉ DES EVOLUTIONS NAVALES,

QUI CONTIENT DES REGLES UTILES AUX OFFICIERS Généraux, & Particuliers d'une Armée Navale avec des exemples tirez de ce qui s'eſt paſſé de plus conſidérable ſur la mer depuis cinquante ans.

Par le P. PAUL HOSTE *de la Compagnie de* JESUS, *Profeſſeur des Mathématiques dans le Séminaire Roïal de Toulon.*

A LYON,
Chez ANISSON, & POSUEL.

M. DC. XCVI.
AVEC PRIVILEGE DU ROY.

Ex dono Thoma Hardy 22 Aug. 1734
CH

AU ROY.

SIRE,

L'Ouvrage que j'ai l'honneur de présenter à VÔTRE MAJESTÉ, contient comme deux Arts nouveaux, qui pourront être de quelque utilité à vôtre Royaume. L'un découvre les prin-

cipes qu'on cerchoit depuis long temps, pour rendre la conſtruction des Vaiſſeaux aisée, ſûre & infaillible. L'autre reduit à des régles également aciles & exactes, tous les mouvemens qu'n peut & qu'on doit faire dans les Armées dmer. Ces régles, SIRE, ont été formée ſur ce qui ſe pratiquoit déja dans vos Armés Navales, depuis qu'elles ſont dirigées par os inſtructions, & animées par vos ordres. VÔTRE MAJESTE' trouvera dans ces régles outes les Evolutions qu'on fait à la mer pour naintenir les Vaiſſeaux dans un bel arrangemnt, malgré l'inconſtance des vents, & l'irrégularité des flots. Elle y verra comment on put chercher les ennemis, les forcer au comba, les battre, les pourſuivre; comment on eut porter ſes Armes victorieuſes juſques ax Païs les plus éloignez, & faire par tout des xploits inconnus aux ſiécles paſſez. Voilà, SIRE, tout ce que peut apprendre l'Art des Armées Navales; voilà auſſi tout ce que VÔTRE MAJESTE' fait ſi glorieuſement dns ſa Marine.

L'état, SIRE, où nous la voions aujourd'huieſt un de ces Prodiges de vôtre heureux regne, qui vous font admirer de toutes les Nations, & qui vous élévent au deſſus de tous les Princes du monde. C'eſt à VÔTRE MAJESTE' qu'elle doit ſon rétabliſſement,

ſa grandeur, & ſon éclat. C'eſt VÔTRE MAJESTÉ qui l'a ennoblie, qui l'a rendu redoutable aux Etrangers, & qui l'a miſe en état de combattre & de vaincre deux Nations enſemble, à qui tous les autres peuples ſembloient avoir abandonné l'empire de la mer.

On a vû, SIRE, dans ces derniers temps, l'Ocean couvert de vos nombreuſes Armées. Les Anglois, & les Holandois ont été battus dans la Manche, & les reſtes de leur Armée défaite, ont été pourſuivis juſques dans la Tamiſe ; leurs Flottes ont été diſſipées, pillées, brûlées ; & leur commerce a été entierement ruïné. Vos Eſcadres ont paſſé juſques dans le Nouveau Monde pour y porter la terreur de vos Armes, & la gloire de vôtre Nom. Cartagene dépoüillée de ſes tréſors malgré le ſecours des Anglois, renouvelle le ſouvenir de Tabago, & de tant d'autres exploits qui feront connoître à tous les peuples, que rien n'eſt impoſsible aux François, quand ils exécutent vos Projets, & qu'ils ſont réglez par vos Vûës.

Mais, SIRE, la Marine ne fait qu'une partie de vôtre gloire, comme elle n'a fait qu'une partie de vos importantes occupations. Il a fallu que VÔTRE MAJESTÉ ait en même temps pourvû à la ſûreté de ſon Royaume attaqué par une foule d'ennemis avec toute la fureur, que l'impieté & la jalouſie peuvent

inſpirer. Il a fallu entretenir cinq grandes Armées ſur nos frontieres, pour repouſſer la multitude infinie d'Etrangers, qui s'étoient flattez d'y faire irruption. Il a fallu fournir des troupes à ce nombre prodigieux de lignes & de rampars, dont vôtre ſage prévoiance nous a couverts: ſans parler des ſoins qu'un reſte d'Héreſie demandoit encore pour le dedans du Royaume; afin de ne pas laiſſer rallumer un incendie que vous avez ſi heureuſement éteint. Un ſeul homme peut-il donc ſoûtenir le poids immenſe de tant de grandes affaires ? eſt-il des genies aſſez vaſtes pour ne pas ſe perdre dans ces abîmes ?

Ouy, SIRE, la poſtérité aura peine à croire ce que nous voions de nos yeux : vous avez vous ſeul par vos propres lumieres démêlé le cahos de tant d'évenemens, de contretemps, de vûës, de projets : vous avez réglé toutes choſes avec tant d'ordre & tant de ſuccez, que vos ennemis ont été repouſſez, vaincus, défaits, & humiliez. Vous avez pris leurs plus fortes places, forcé leurs lignes, & porté toute la guerre dans leurs Etats. Enfin aprés avoir ſoûtenu tant d'années les efforts de toute l'Europe conjurée, vous venez encore d'enlever à vos ennemis deux importantes Villes, & la plus belle Province d'Eſpagne : pour leur apprendre que c'eſt en vain qu'ils eſpérent laſſer un Prince qui

s'accoûtume à les vaincre, & qui par la juſtice de ſes armes a mis le Ciel dans ſes interêts.

Mais, SIRE, l'endroit par où VÔTRE MAJESTE' ſe fera autant aimer, qu'admirer dans les ſiécles à venir: c'eſt que vos heroïques actions ne ſont point les effets de cette ambition déméſurée, qui fait haïr les Heros ordinaires, en les faiſant redouter. Toûjours prêt à rendre aux ennemis les grandes conquêtes, que vous avez fait de toutes parts ſur eux: vous ne vous propoſez dans vos heroïques projets, que la ſolide gloire d'avoir encore une fois pacifié l'Europe, & deſarmé l'héreſie & la rebellion: afin que vos peuples joüiſſent en repos d'une paix inviolable, qui ſera le digne fruit de vos glorieux travaux.

Ce ſont ces penſées, SIRE, qui allument dans le cœur de vos ſujets le zele, & l'amour qu'ils font éclatter pour vôtre AUGUSTE PERSONNE: ce ſont ces réflexions qui leur inſpirent plus de reſpect, de vénération, de tendreſſe pour vous, qu'ils n'en ont jamais eu pour nul autre de leurs Roys. Pourrois-je, SIRE, en particulier exprimer à VÔTRE MAJESTE', l'empreſſement qu'on a dans la Marine pour ſon ſervice? l'emploi que j'ai l'honneur d'y exercer depuis douze ans dans vos Ports, & ſur vos Vaiſſeaux m'en peut fournir mille faits, dont j'ai été le témoin oculaire. Combien de fois ai-je vû le ſeul Nom de VÔTRE MAJESTE' raſ-

sûrer les Equipages dans les actions les plus périlleuſes ? combien de fois ai-je vû les plus bleſſez, ſe conſoler de la perte de leurs corps mutilez, ſur ce qu'ils avoient donné leur ſang, & ſacrifié leur vie, diſoient-ils, pour le meilleur & pour le plus Grand des Roys ? Les ſincéres dépoſitions de ces pauvres mourans ne marquent-elles pas d'une maniere bien éloquente les ſentimens qu'on a pour VÔTRE MAJESTE' ?

Pour nous, SIRE, qui avons le bonheur de vivre dans vôtre Séminaire de Toulon, dans ce Royal Etabliſſement que vôtre Pieté a ſi magnifiquement fondé pour l'inſtruction, & la ſanctification de vos Matelots ; nous nous eſtimons trop heureux de travailler ſans ceſſe pour le ſervice de VÔTRE MAJESTE', qui nous comble tous les jours de ſes liberalitez royales : perſuadez que nous ne pouvons rien faire qui ſoit plus agreable à Dieu, que de cooperer aux glorieux deſſeins d'un Prince qui eſt le plus ferme appui de la vraye Foy, & le plus puiſſant Protecteur de l'Egliſe. Je ſuis avec un tres-profond reſpect.

SIRE,

DE VÔTRE MAJESTE'

Le tres-humble, tres-obeïſſant, & tres-fidelle ſujet & ſerviteur PAUL HOSTE de la Compagnie de JESUS.

PREFACE.

CEUX qui ont quelque connoiſſance de la Marine, jugeront ſans doute que l'Art des Evolutions Navales y eſt abſolument néceſſaire : puiſque cet Art n'eſt rien autre choſe que la maniere de régler tous les mouvemens d'une Armée Navale. Sans cet Art une Armée reſſemble à celles des Barbares, qui n'ont nulle connoiſſance de la guerre, & qui ſont ſans ordre, tout ce que le caprice leur inſpire, ou ce que le hazard leur préſente. Sans l'Art des Evolutions un Général ne peut diſpoſer que tres-imparfaitement de ſon Armée, ſoit pour s'oppoſer à propos aux ennemis, ſoit pour les enfoncer, les couper, les doubler, les éviter, les forcer au combat, & les pourſuivre : car toutes ces choſes exigent que le Général remue chaque partie de ſon Armée, comme l'ame remue les divers membres de ſon cops.

Sans l'Art des Evolutions le moindre changement de vent, ou quelqu'autre accident déroute l'Armée : perſonne ne ſçait plus ce qu'il peut, ou ce qu'il doit faire ; on ſe trouble, on ſe coupe, on s'aborde, on laiſſe échapper les plus belles occaſions de gagner le vent, ou de doubler les ennemis ; on ſe voit doubler, & on perd le vent ſans s'en appercevoir : ceux qui ſont les mieux intentionnez ne ſçavent que faire, & les autres trouvent toûjours de quoi couvrir leurs mauvaiſes maneuvres.

L'Art des Evolutions fait ceſſer tous ces déſordres, il apprend ſi nettement aux Généraux & aux Particuliers ce qu'ils peuvent, & ce qu'ils doivent faire dans toutes les rencontres, que perſonne ne peut preſque ignorer ſon devoir, & que perſonne ne peut s'en acquiter, ou y manquer, ſans que les moins éclairez ne lui faſſent toute la juſtice qu'il mérite.

D'ailleurs les Evolutions Navales ſont fort ſimples, & ne ſuppoſent nulle connoiſſance de la Géométrie. Un peu d'application, avec la pratique de deux ou trois campagnes, ſuffira pour rendre aiſé aux moins habiles tout l'uſage des Evolutions.

Je penſe meme que les Officiers qui ſçavent d'ailleurs la Marine, ne trouveront pas plus de peine à apprendre les Evolutions Navales, que les Officiers de terre en trouvent dans l'Exercice Militaire, à former des Eſquadrons & des Bataillons, à les ranger, à leur donner tous les mouvemens néceſſaires, & à y faire toutes les Evolutions qui ſe pratiquent.

J'ai ajoûté aux régles que je propoſe, l'exemple des plus grands Hommes

PREFACE.

Hommes de mer, que nous avons eu dans ce ſiecle : & j'ai pris occaſion de faire le récit des principaux combats qui ſe ſont donnez ſur la mer, depuis qu'on a mis de gros Vaiſſeaux dans les Armées Navales à la place des Galéres, qui en faiſoient autrefois toute la force.

J'eſpere que mon Traité ne ſera pas ſeulement utile à ceux qui ſervent ſur la mer, mais encore à toutes les perſonnes curieuſes qui prendront en le liſant une idée ſi nette de la Marine, qu'elles pourront enſuite juger des actions de mer, ſans être en danger de ſe méprendre.

Il faut convenir que la Marine eſt juſques ici un myſtére pour ceux qui n'ont pas été ſur la mer : les rélations les plus exactes, & les plus fidelles des combats de mer, leur paroiſſent de beaux galimatias où perſonne n'entend rien. On y apprend des faits inconteſtables ; mais on ne ſçauroit juger s'ils méritent des loüanges, ou du bláme : on ſe voit obligé de donner à l'aveugle dans le ſentiment des gens du métier : & ſi on aime mieux s'en fier à ſes propres lumieres, on tombe dans des beveuës ſemblables à celle qui ſe fit il y a quelques années à Dunquerque, à l'occaſion du combat de mer qu'on y repréſenta pour divertir le Roy. Le Chevalier de Leri, & le Sieur Panetier avoient été choiſis pour commander les deux Vaiſſeaux qui devoient combattre, & ils avoient couru une lieuë au large du Riſban, ou toute la Cour s'étoit rendue. Les deux Capitaines firent d'abord tout ce que les plus habiles peuvent faire pour ſe diſpoſer à un combat ; le Sieur Panetier qui étoit ſous le vent, voulut le gagner, & fit pour cela une des plus fines maneuvres de l'art : mais au lieu de s'attirer les loüanges que méritoit ſon habileté, il fit dire à un Miniſtre d'ailleurs fort éclairé, Vraiment Capitaine Panetier n'a pas envie de ſe battre. *Voilà ce qui arrive encore tous les jours dans les actions de mer. Il n'en eſt point de ſi complette qu'on ne tourne mal, & qu'on ne faſſe blámer aux plus équitables, & il n'en eſt point de ſi mauvaiſe, à qui l'autorité d'un homme de mer ne faſſe donner des applaudiſſemens.*

Au reſte on ne trouvera pas étrange qu'un homme de ma Profeſſion ait travaillé ſur ces matiéres ; ſi on ſçait que depuis douze ans j'ai eu l'honneur d'être auprés de Monſieur le Maréchal d'Eſtrées, de Monſieur le Duc de Mortemart, & de Monſieur le Maréchal de Tourville, dans toutes les expéditions qu'ils ont faites, quand ils commandoient nos Armées Navales ; & que Monſieur le Maréchal de Tourville a bien voulu me communiquer ſes lumieres, en m'ordonnant de compoſer ſur une matiére que je penſe n'avoir pas encore été traittée.

TABLE

TABLE
POUR LES EVOLUTIONS NAVALES.

PREMIERE PARTIE.

Former les Ordres.

§. I. *EXplication de quelques termes.* 7
§. II. *Suppoſition qui doit ſervir de principe à tout le Traité.* 18
§. III. *Donner Chaſſe.* 24
§. IV. *Ranger pluſieurs Vaiſſeaux ſur une ligne droite parallele au rumb donné.* 41
§. V. *L'Ordre-de bataille.* 42
§. VI. *Explication plus particuliere de l'Ordre-de bataille.* 59
§. VII. *Premier Ordre-de marche.* 66
§. VIII. *Second Ordre-de marche.* 71
§. IX. *Troiſiéme Ordre-de marche.* 77
§. X. *Quatriéme Ordre-de marche.* 78
§. XI. *Cinquiéme Ordre-de marche.* 84
§. XII. *Ordre-de retraite.* 90
§. XIII. *Ordre d'une Armée qui garde un Paſſage.* 96
§. XIV. *Ordre d'une Armée qui force un Paſſage.* 101

SECONDE PARTIE.

Changer la diſpoſition des Eſcadres.

§. I. *CHanger la diſpoſition des Eſcadres dans la perpendiculaire du vent.* 104
§. II. *Changer la diſpoſition des Eſcadres dans le premier Ordre-de marche.* 109
§. III. *Changer la diſpoſition des Eſcadres dans le troiſiéme Ordre-de marche.* 119
§. IV. *Changer la diſpoſition des Eſcadres dans le quatriéme Ordre-de marche.* 120
§. V. *Changer la diſpoſition des Eſcadres dans le cinquiéme Ordre-de marche.* 126

§. VI.

Table pour les Evolutions Navales.

§. VI. *Changer la disposition des Escadres dans l'Ordre-de retraite.* 143

TROISIE'ME PARTIE.

Rétablir les Ordres quand le vent change.

§. I. *Rétablir l'Ordre-de bataille.* 146
§. II. *Rétablir le second Ordre-de marche.* 160
§. III. *Rétablir le troisiéme Ordre-de marche.* 163
§. IV. *Rétablir le quatriéme Ordre-de marche.* 169
§. V. *Rétablir le cinquiéme Ordre-de marche.* 170
§. VI. *Rétablir l'Ordre-de retraite,* 181

QUATRIE'ME PARTIE.

Faire passer l'Armée d'un Ordre à l'autre, ou changer les Ordres.

SECTION I. *Changer l'Ordre-de bataille.* 186
SECTION II. *Changer le premier Ordre-de marche.* 227
SECTION III. *Changer le second Ordre-de marche.* 228
SECTION IV. *Changer le troisiéme Ordre-de marche.* 240
SECTION V. *Changer le quatriéme Ordre-de marche.* 270
SECTION VI. *Changer le cinquiéme Ordre-de marche.* 275
SECTION VII. *Changer l'Ordre-de retraite.* 317

CINQUIE'ME PARTIE.

Des mouvemens de l'Armée Navale sans toucher aux Ordres.

§. I. *Moüiller.* 332
§. II. *Gagner au-vent.* 339
§. III. *Louvier sur trois Colomnes.* 340
§. IV. *Disputer le vent à l'ennemi.* 352
§. V. *Eviter le combat.* 358
§. VI. *Forcer les ennemis au combat.* 363
§. VII. *Doubler les ennemis.* 376
§. VIII. *S'empêcher d'être doublé.* 382
§. IX. *Recevoir les ennemis.* 388
§. X. *Traverser l'Armée ennemie.* 388
§. XI. *Mettre une Armée hors d'insulte dans un Port.* 394

DERNIERE PARTIE.

§. I. *Comment on divise une Armée Navale.* 400
§. II. *Postes des Brûlots & autres bâtimens.* 403
§. III. *Du Quarré Naval.* 409
§. IV. *De la Tempête.* 415
§. V. *Des Signaux.* 420
§. VI. *Projet des Signaux.* 421

TRAITE'

TRAITÉ DES EVOLUTIONS NAVALES.

PREMIERE PARTIE.

Former les Ordres.

NOUS appellons Evolutions Navales les mouvemens que font les Armées Navales, pour se mettre dans l'arrangement, & dans la situation qui convient : afin d'attaquer l'ennemi, ou de se défendre avec plus d'avantage. Nous avons emprunté ce mot des Armées de terre, où on appelle *Evolutions* les divers mouvemens que font les Esquadrons ou les Bataillons, pour prendre la forme & la situation qu'on veut leur donner.

Division de l'ouvrage.

Nous divisons tout ce Traité en six Parties. Dans la premiere nous expliquerons les Ordres, & la maniere de les former. Dans la seconde nous apprendrons à changer les Escadres dans les divers Ordres. Dans la troisiéme nous donnerons des voyes aisées pour rétablir les Ordres, quand un changement de vent les a troublez. Dans la quatriéme nous montrerons comment l'Armée peut passer d'un Ordre à l'autre sans confusion. Dans la cinquiéme nous traitterons des mouvemens que les Armées peuvent faire sans toucher aux Ordres. Dans la sixiéme nous ferons quelques remarques pour faciliter la pratique.

EXPLICATION DU SUJET.

Ce que c'eſt qu'un Ordre.

Les Ordres ſont les diverſes manieres de ranger les Vaiſſeaux dans une Armée Navale. L'Ordre dit deux choſes. 1. La ſituation de chaque Vaiſſeau par rapport au vent qui ſouffle. 2. La ſituation de chaque Vaiſſeau par rapport aux autres Vaiſſeaux qui compoſent la même Armée. On ne peut pas changer une de ces deux choſes, qu'on ne change l'Ordre: & l'Ordre demeure le même tandis qu'on ne change ni l'une ni l'autre de ces deux choſes.

D'où vient la diverſité des Ordres.

Les differentes circonſtances où une Armée ſe peut trouver, & les differens deſſeins qu'un Général ſe peut propoſer, donnent lieu aux differens Ordres. Si l'Armée Navale combat, elle doit être rangée autrement que ſi elle eſt en marche. Il faut qu'une Armée qui fait route à la vûë des ennemis, ſoit autrement diſpoſée que ſi elle étoit bien éloignée de les rencontrer. Une Armée qui court vent-arriere a ſon Ordre particulier; celle qui pourſuit l'ennemi, celle qui fait retraite, celle qui garde un paſſage, celle qui force un paſſage, celle qui eſt moüillée dans un Port ou dans une Rade, celle qui y va inſulter l'ennemi, toutes ces differentes Armées doivent être rangées en de differens Ordres.

Par où on juge d'un Ordre.

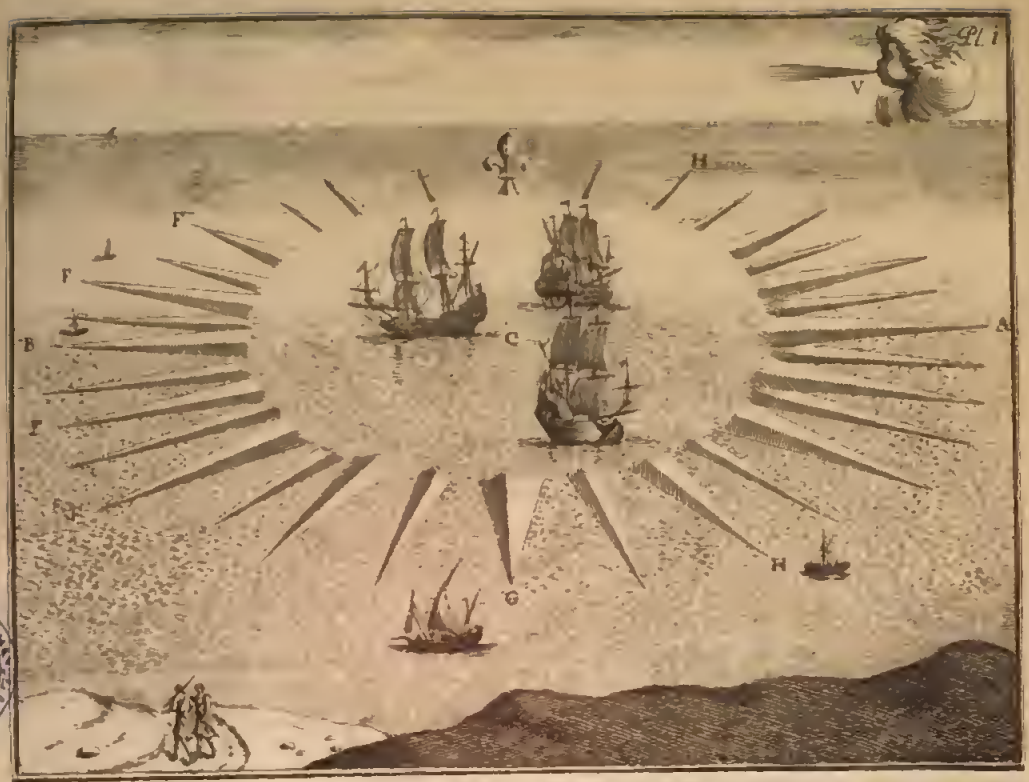
Trois choſes peuvent faire juger qu'un Ordre eſt bon. 1. Si l'Ordre rend l'Armée plus diſpoſée à faire ce à quoi on la deſtine; comme ſi l'Ordre de marche contribuë à faire aller l'Armée plus vîte; ſi l'Ordre de retraite met l'Armée plus ſûrement à couvert contre les pourſuites de l'ennemi &c. 2. Si l'Ordre donne moins d'étenduë à l'Armée en la réüniſſant davantage, parce qu'une Armée moins étenduë ſe ſepare plus difficilement, s'entr'aide plus aiſément, parce qu'on y a plus de communication entre les Commandans & les Particuliers. 3. Si l'Ordre ſe reduit d'une maniere courte, ſimple, & facile à l'Ordre de Bataille: parceque le but principal des Armées Navales étant de combattre avec avantage, tous les Ordres doivent ſe rapporter à l'Ordre de Bataille.

Remarque.

Nous donnons à la fin de cet Ouvrage une liſte des termes de Marine, que nous y emploions: parceque les Dictionaires ſont peu exacts à leur donner des explications conformes à l'uſage. Mais j'ai crû qu'il étoit encore néceſſaire de faire graver un Vaiſſeau avec le nom de ſes principales parties, & d'expliquer plus exactement certains termes, qui doivent ſervir de fondement à tout ce Traité.

a Proue, ou Avant.
b Poupe, ou Arriere.
c Mât d'Artimon.
d Grand mât.
e Mât de Muzaine.
f Mât de Beaupré.
g Vergue.
h Hune.
i Voile.
k Hunier.
l Perroquet.
m Grand Voile carguée.
n Muzaine bordée.
o Cuadiere frélée.
p Etaie.
q Haubans.
r Bras.
s Ecoute.
t Balancines.
u Ecouet.

Demasso



Bouchet Jeune

§. I.

Explication de quelques termes.

I.

NOus appellons *Rumb* une des trente-deux pointes de la Bouſſole, ou Roſe Marine : ainſi nous diſons qu'il y a ſix Rumbs ou ſix pointes, depuis la pointe A de la Bouſſole juſques à la pointe H. Planche 1.

II.

Le *Lit du vent* eſt la ligne par laquelle le vent ſouffle : ainſi la ligne AB eſt le *Lit* du vent V.

Remarque.

On conçoit ſans peine que le vent V peut pouſſer le Vaiſſeau C le long de la ligne CB, & qu'il ne le peut pas pouſſer le long de la ligne CA. On comprend auſſi que le vent V peut faire aller le Vaiſſeau C par les lignes CF, & même par les lignes CG : mais on auroit quelque peine à penſer que le vent V pût faire aller le Vaiſſeau C par la ligne CH, ſi l'experience de tous les jours ne ſoûtenoit la raiſon qui nous l'apprend.

III.

La ligne du *plus-prés* eſt celle par laquelle le Vaiſſeau eſt pouſſé le plus qu'il ſe peut contre le vent : ainſi la ligne CH eſt la ligne du *plus-prés* par rapport au vent V, parceque le vent V ne peut pas pouſſer le Vaiſſeau C par une ligne qui le porte plus contre le vent, que la ligne CH. Il y a deux lignes du *plus-prés*, une à droite du vent, qu'on appelle *la ligne du plus-prés Stribord*, & l'autre à gauche du vent qu'on nomme *la ligne du plus-prés Bas-bord.*

IV.

On dit qu'un Vaiſſeau *arrive*, quand il ſe tourne moins contre le vent : ainſi quand le Vaiſſeau C qui couroit ſur la ligne CH, ſe tourne pour courir ſur la ligne CG ou CF, on dit qu'il *arrive*. Quand le Vaiſſeau C quitte la ligne CH, pour ſe tourner ſur la ligne CG, on dit qu'il n'arrive que de deux rumbs. S'il ſe tourne ſur la ligne CF, on dit qu'il arrive de ſix rumbs. S'il ſe tourne ſur la ligne CB, on dit qu'il arrive de dix rumbs, ou qu'il arrive vent-arriere.

V.

On dit qu'un Vaiſſeau vient *au vent*, quand il ſe tourne plus contre le Figure Précéd.

le vent : ainſi on dit que le Vaiſſeau C vient au vent, quand il quitte la route CB pour prendre la route CF ; de même on dit qu'il vient au vent de huit rumbs s'il quitte la route CB pour prendre la route CG ; mais s'il quitte la route CB pour prendre la route CH, on dit qu'il vient au vent de dix rumbs, ou qu'il vient au plus-prés.

VI.

Figure Précéd. On dit qu'un Vaiſſeau va *vent-arriere*, quand il a le vent en pouppe, & qu'il ne s'écarte pas plus de quatre rumbs du lit du vent : ainſi le Vaiſſeau C va *vent-arriere*, s'il court par les lignes CB, CF.

VII.

Un Vaiſſeau va au *plus-prés*, quand il court par une des deux lignes du plus-prés : ainſi le Vaiſſeau C ira au plus-prés, s'il court par les lignes CH.

VIII.

Un Vaiſſeau va *vent-largue*, quand il court entre le vent-arriere, & le plus-prés, ſçavoir par une des pointes de la Bouſſole qui ſont entre CF & CH. Je penſe qu'on appelle vent-largue cette maniere de faire aller le Vaiſſeau ; parce qu'on y diſpoſe les voiles comme s'il alloit au plus-prés, & qu'on y largue les bras, & les boulines.

IX.

Figure Précéd. Si pluſieurs Vaiſſeaux ſe trouvent ſur une même ligne LI, & que neanmoins ils ne faſſent pas la même route : on ne peut pas dire qu'ils ſoient en ligne ; parce qu'ils ne ſont qu'un moment, & par hazard ſur une ligne droite.

X.

Si pluſieurs Vaiſſeaux ſe trouvent ſur la ligne MN, ou ſur la ligne OP, & qu'ils faſſent la même route, on pourra dire qu'ils ſont *en ligne* ; mais ſi les lignes MN, OP ne ſont pas les lignes du plus-prés du vent, on dira que ces Vaiſſeaux ſont *en ligne de convoi* ; parceque ces ſortes de lignes ſont plus propres des Vaiſſeaux Marchands, que des Vaiſſeaux de guerre.

Remarque.

Nous verrons plus bas que les Vaiſſeaux de guerre ſe rangent quelquefois ſur la perpendiculaire du vent, & même ſur des lignes paralleles au lit du vent : mais nous verrons en même temps que cette maniere de les ranger, ne leur convient que quand ils ne ſont pas dans des parages où ils puiſſent rencontrer les ennemis.

XI.

D
A
B
F
H
G
E

XI.

Si les Vaiſſeaux AB, ou les Vaiſſeaux CD ſont rangez ſur une des deux lignes du plus-prés, & qu'ils ne faſſent pas route au plus-prés ſurquoi ils ſont rangez, on dit qu'ils ſont *en ligne de marche*. Ainſi on dira que les Vaiſſeaux AB ſont *en ligne de marche Stribord*; parce qu'étant rangez ſur la ligne du plus-prés Stribord ils courent vent-arriere : & on dira que les Vaiſſeaux CD ſont *en ligne de marche bas-bord*; parce qu'étant rangez ſur la ligne du plus-prés bas-bord, ils courent au plus-prés ſtribord. Planc. 2.

XII.

Si les Vaiſſeaux EF, ou les Vaiſſeaux GH ſont rangez ſur une des lignes du plus-prés du vent, & qu'ils faſſent route au plus-prés ſur quoi ils ſont rangez, on dit qu'ils ſont *en ligne de combat*. Ainſi nous dirons que les Vaiſſeaux EF ſont *en ligne de combat bas-bord*; parce qu'ils courent au plus-prés bas-bord, & qu'ils ſont rangez ſur la ligne du plus-prés bas-bord. De même nous dirons que les Vaiſſeaux GH ſont *en ligne de combat ſtribord*; parce qu'ils ſont rangez ſur la ligne du plus-prés ſtribord, & qu'ils font route au plus-prés ſtribord. Figur. 2.

Remarque.

Nous verrons plus bas les raiſons pour leſquelles les Armées ſe rangent ainſi dans le combat : ce qui a donné lieu d'appeller encore ſimplement *ligne* l'Ordre d'une Armée qui combat, & d'appeller *Vaiſſeau de ligne* un Vaiſſeau qui eſt aſſez fort pour combattre en bataille rangée. J'ai dit un Vaiſſeau qui eſt aſſez fort : car les Vaiſſeaux trop foibles bien loin de fortifier une Armée par leur nombre, la perdroient immanquablement, s'ils ſe mettoient en ligne avec les autres, pour les raiſons que nous dirons dans la ſuite. Il ſuffit de ſçavoir préſentement qu'on entend ſous le nom d'un Vaiſſeau *de ligne*, un Vaiſſeau qui eſt du moins de cinquante piéces de canon, & qui porte du moins des canons de 18. livres de bale dans la premiere Batterie. *Vaiſſeau de ligne.*

XIII.

Planch. 3. Nous disons qu'un Vaisseau *revire*, quand il se tourne pour passer d'une ligne du plus-prés à l'autre : comme si aprés avoir couru au plus-prés stribord, il se tourne pour courir au plus-prés bas-bord. On revire de deux manieres. 1. On revire *vent-devant*, quand on revire en faisant venir le Vaisseau au vent. Ainsi nous dirons que le Vaisseau B revire *vent-devant* si aprés avoir couru quelque temps sur la ligne B D qui fait le plus-prés stribord, il se tourne vers le point C qui répond au vent, pour se ranger ensuite sur la ligne B A qui fait le plus-prés bas-bord. 2. On revire vent-arriere quand on revire en faisant arriver le Vaisseau. Ainsi nous dirons que le Vaisseau B revire vent-arriere, si aprés avoir couru quelque temps sur la ligne B D qui fait le plus-prés stribord, il se tourne vers le point P opposé au vent, pour se ranger sur la ligne B A qui fait le plus-prés bas-bord.

XIV.

Figure 2. On dit qu'un Vaisseau revire *de pouppe à proüe*, quand il se tourne pour prendre une route entierement opposée à celle qu'il tenoit auparavant. Ainsi quand le Vaisseau H quitte la route H M pour prendre la route H L, on dit qu'il revire *de pouppe à proüe*.

XV.

On dit qu'un Vaisseau G est par *le travers* d'un autre Vaisseau E, quand la ligne E G est perpendiculaire sur la ligne E F qui fait la route du Vaisseau E. Ainsi le Vaisseau E n'est pas par *le travers* du Vaisseau G, parceque la ligne E G n'est pas perpendiculaire sur la ligne G I qui fait la route du Vaisseau G. Il faut que nous fassions une attention particuliere sur ce terme, parce qu'il sera d'un grand usage, & qu'il servira beaucoup à rendre nos régles plus courtes & plus intelligibles.

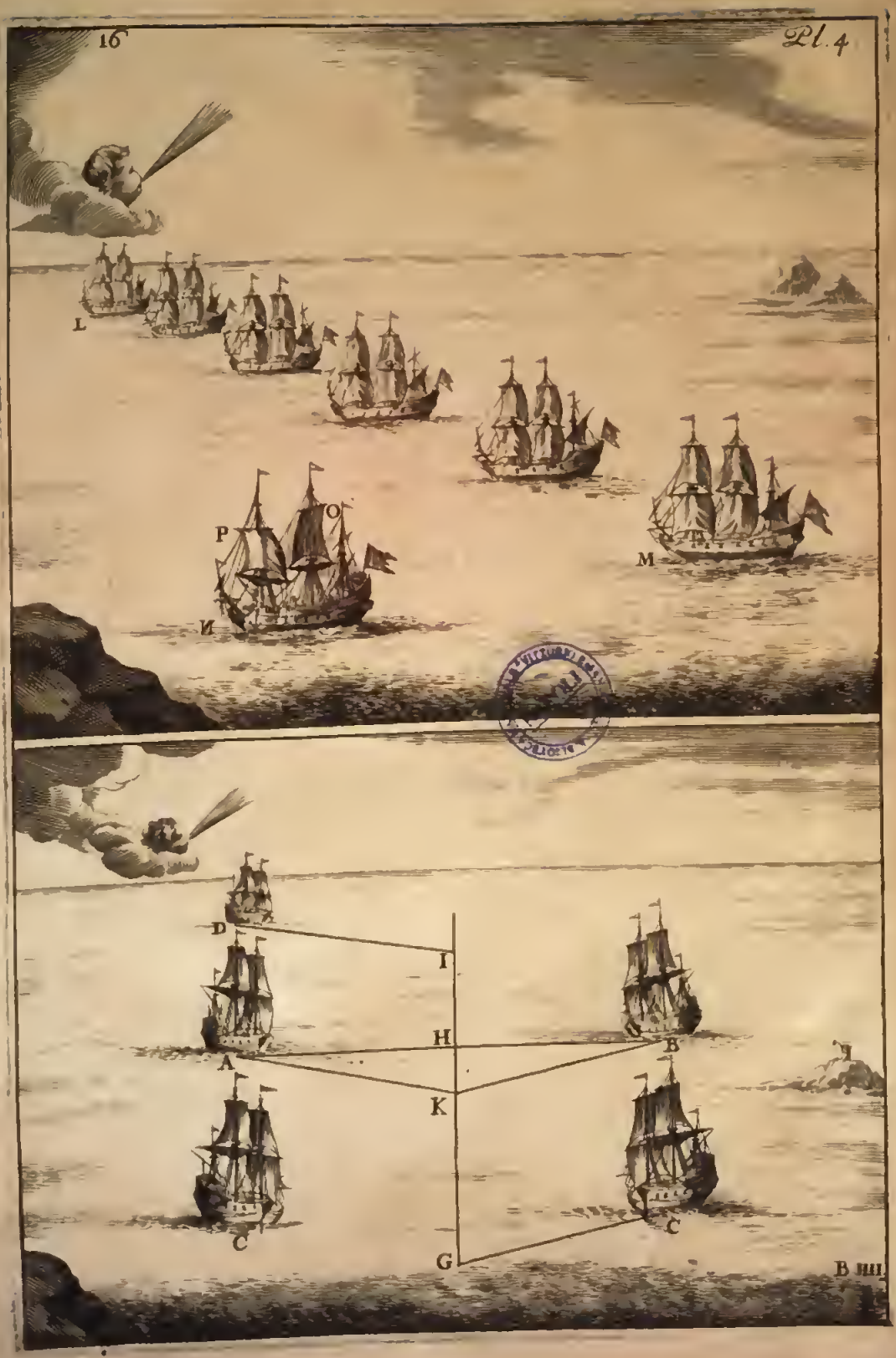
XVI.

Nous disons qu'une Armée fait *successivement* quelque maneuvre en quelque point, quand tous les Vaisseaux y viennent faire les uns aprés les autres cette même maneuvre. Ainsi nous dirons que l'Armée G I revire *successivement* au point I, & que l'Armée N O arrive *successivement* au point O : parceque tous les Vaisseaux G I viennent revirer les uns aprés les autres au point I ; de même les Vaisseaux N O viennent faire vent-arriere successivement au point O.

XVII.

Pl. 3.
A
C
B
D
C
A
B
D
P
N
E
F
O
G
I
H
L
M

Pl. 4



XVII.

On dit qu'une Armée fait *toute en même temps* une maneuvre, quand tous les Vaiſſeaux font en même temps cette maneuvre. Ainſi on dira que l'Armée L M revire *toute en même temps*, parce que tous les Vaiſſeaux L M revirent en même temps. Plan. 4.

XVIII.

Nous diſons qu'un Vaiſſeau eſt en *pane*, quand aiant cargué ſes baſſes-voiles, il fait ſervir un de ſes Huniers, & tournant l'autre contre le vent, le met ſur le mât, afin que le Vaiſſeau ſe trouve pouſſé de l'avant par le Hunier qui ſert, & repouſſé de l'arriere par celui qui eſt ſur le mât, & qu'il demeure ainſi comme fixe. Nous diſons donc que le Vaiſſeau N eſt en *pane*, parceque ſon grand Hunier O ſert, & que ſon petit Hunier P eſt ſur le mât.

XIX.

Si la ligne A B eſt perpendiculaire au lit du vent G H : tous les Vaiſſeaux qui ſont ſur la ligne A B ſont également au-vent : mais les Vaiſſeaux C qui ſont au-vent de la ligne A B, ſeront auſſi au-vent des Vaiſſeaux A, B ; & le Vaiſſeau D qui eſt ſous-le vent de la ligne A B, ſera auſſi ſous-le vent des Vaiſſeaux A, B. En effet, ſi les Vaiſſeaux A, B, C, D ſont également bons Voiliers, & que forçant de voiles ils courent tous au plus-prés, les uns ſtribord, les autres bas-bord : les Vaiſſeaux A & B ſe rencontreront au point K de la ligne G I, dont ils ſont également éloignez, & en même temps le Vaiſſeau C ſera au point G de la même ligne au-vent des Vaiſſeaux A, B, & le Vaiſſeau D ſera au point I de la même ligne ſous-le vent des Vaiſſeaux A, B. Figur. 2.

Remarque 1.

Pour rendre la choſe plus ſenſible, il faut conſiderer le vent comme un grand fleuve d'air, qui coule par des lignes paralleles à la ligne G I, & dont la ſource eſt au bout de ces mêmes lignes du côté de G : car alors nous dirons qu'un Vaiſſeau eſt au-vent d'un autre quand il eſt plus-prés de la ſource du vent, & qu'il eſt ſous-le vent quand il eſt plus éloigné de la ſource du vent, que l'autre. Ainſi nous comprendrons aiſément que les Vaiſſeaux A, B ſont également au-vent, parce qu'ils ſont également éloignez de la ſource du vent : qu'ils ſont au-vent du Vaiſſeau D, parceque celui-ci eſt plus éloigné de la ſource du vent ; enfin que les Vaiſſeaux A, B ſont ſous-le vent des Vaiſſeaux C, parceque les Vaiſſeaux C ſont moins éloignez de la ſource du vent que les Vaiſſeaux A, B.

Remarque 2.

Quand on veut connoître si quelque chose est au-vent du lieu où on se trouve : il faut tourner le visage contre le vent, & alors tout ce que nous trouverons précisément à nôtre droite, ou à nôtre gauche, sera également au-vent avec le lieu où nous sommes ; mais tout ce qui sera de l'avant sera au-vent, & tout ce qui sera de l'arriere sera sous-le vent.

§. II.

Supposition qui doit servir de principe à tout le Traité.

Planc. 5. NOus supposons que les Vaisseaux de guerre sont armez de canons qu'on range le long de leurs côtez : d'où il suit qu'un Vaisseau ne peut pas combattre, qu'il ne présente le côté à l'ennemi. De même quand plusieurs Vaisseaux en combattent plusieurs autres, il faut que chacun de ceux-ci présente le côté à chacun de ceux-là, & qu'ils soient rangez sur deux lignes paralleles, comme on voit les Vaisseaux A B qui combattent les Vaisseaux C D.

Remarque.

Les Anciens rangeoient leurs Armées Navales, de telle maniere qu'elles faisoient front à l'ennemi : parceque les machines dont ils armoient leurs Bâtimens se mettoient sur leur proüe : c'est pour la même raison que les Galéres dans un combat se rangent en croissant, dont les cornes tournent vers l'ennemi, & dont le milieu est occupé par le Général, afin que de là il découvre plus aisément tout ce qui se passe dans son Armée ; les deux Armées ainsi disposées s'approchent, & le combat aiant commencé par les cornés des croissans, s'étend insensiblement jusques à ce que les deux Armées se soient mêlées, & que chacun puisse partager le peril & la gloire de l'action.

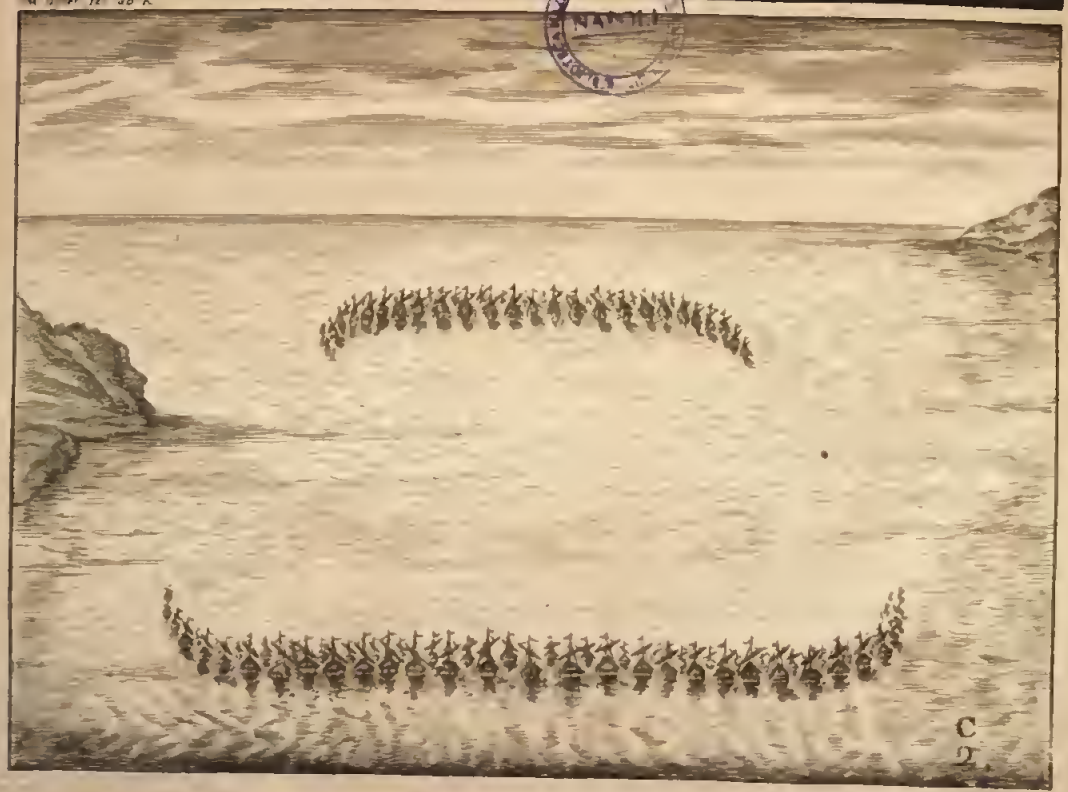
Planch. suivante.

Exemple.

Figure suivante. La Bataille de Lépante est une des plus fameuses actions qui se soient fait à la mer. Elle se donna dans le Golphe de Lépante le 7. Octobre 1571. entre les Chrêtiens & les Turcs. L'Armée Chrêtienne étoit composée de 205. petites ou grandes Galéres, & les Turcs en avoient prés de 260. les uns & les autres faisoient une grande ligne un peu recourbée par les deux bouts du côté de l'ennemi. Dom Jean d'Austriche Généralissime des Chrêtiens s'étoit mis au milieu de son Armée, & avoit donné son Aîle droite au fameux André Doria, & son Aîle gauche à Michel Barbarigo. Le Bassa Pertau Général des Turcs s'étoit aussi mis au milieu de son Armée avec le Bassa Ali, & avoit

Pl 5
19

Pl. 6.



avoit donné ſon Aîle droite aux Baſſas d'Alexandrie Mehemet & Si- Plane. 6.
roco, & ſon Aîle gauche à Uluchiali Gouverneur d'Alger. Ce fut ſur les deux heures aprés midi que les deux Armées s'étant approché à force de rames, & avec des cris épouvantables, le combat commença. Nôtre Aîle gauche fit d'abord des merveilles : Barbarigo y attaqua les Turcs avec tant de valeur, que les Barbares ne pouvant plus ſoûtenir le feu des Chrêtiens, s'échoüérent eux-mêmes ſur le rivage voiſin, où ſe jettant à la mer ils gagnérent les uns la terre, les autres périrent dans les eaux, laiſſant leurs Galéres à la merci du Victorieux. Barbarigo ne goûta pas long-temps le plaiſir de ſa victoire, une des dernieres fléches des Turcs l'aiant bleſſé à l'œil, il mourut le lendemain avec un grand nombre de vaillans Officiers qui avoient imité ſa valeur, en partageant les travaux & l'honneur de ſon action. Cependant les deux Corps de bataille combattirent avec un acharnement qui paſſe l'imagination : Dom Jean d'Auſtriche avoit abordé la Galére du Baſſa Ali, & malgré trois cens Janiſſaires qui la défendoient, l'avoit emporté le ſabre à la main. L'exemple de ce vaillant Général anima ſi fort les Chrêtiens à droit & à gauche, qu'ils ſe jettérent comme des Lions ſur les Turcs, abordérent, prirent, coulérent à fond, brûlérent grand nombre de leurs Galéres, couvrant toute la mer des corps morts des Infidelles. Ceux-ci ſe défendoient fort-bien, & mêlant leurs hurlemens avec le bruit effroiable des canons, augmentoient l'horreur d'un combat, où mille objets affreux pouvoient donner de la terreur aux ames les plus intrépides. Le Général Pertaud ſoûtint durant quatre heures les aſſauts de quatre Galéres Chrêtiennes : mais enfin ſe voiant preſque ſeul ſans rames, & ſans gouvernail au milieu d'un ras de corps morts, il ſauta dans un brigantin où il fut tué dans ſa retraite. Le combat ne fut aprés cela qu'un effroiable carnage : les Turcs ſe voiant ſans chef ſe jettérent à la mer, & ſe ſauvoient à la nage vers les Bâtimens Chrêtiens : mais la fureur du combat les y faiſoit recevoir à coups de ſabre ; on leur coupoit les bras, on leur fendoit la rête, on les aſſommoit à coups de rames ; jamais il n'y eut une ſi affreuſe tuërie. Le ſeul Uluchiali aiant laiſſé Doria au-large s'étoit jetté ſur nôtre Corps de bataille, & y avoit fait en peu de temps un grand ravage ; mais craignant que Doria ne le prît par derriere, il ſe retira de la mêlée avec trente Galéres, qui ſeules échappérent d'une défaite ſi générale. Il y perit vingt-cinq mille Turcs, outre trois mille-cinq cens priſonniers que les Chrêtiens ſauvérent avec cent-trente Galéres qu'ils prirent. Ceux-ci ne perdirent que dix mille hommes, & quinze de leurs Galéres : & ils alloient détruire l'Empire Ottoman, s'ils avoient profité d'une ſi belle victoire. *Victoire des Chrêtiens.*

§. III.

Donner chaſſe.

I.

Planch. 7. SI le Vaiſſeau A parcourt la ligne AE, & le Vaiſſeau B la ligne BE, de telle ſorte qu'ils ſe trouvent toûjours ſur des lignes FG paralleles à AB ; ils ſeront toûjours dans le même rumb l'un à l'égard de l'autre, & ils ſe rencontreront au point E où les lignes AE, BE concourent.

Corollaire 1.

Si le Vaiſſeau A qui eſt au-vent du Vaiſſeau B, arrive plus que lui, & qu'il le tienne toûjours au même rumb, il l'atteindra en quelque point E.

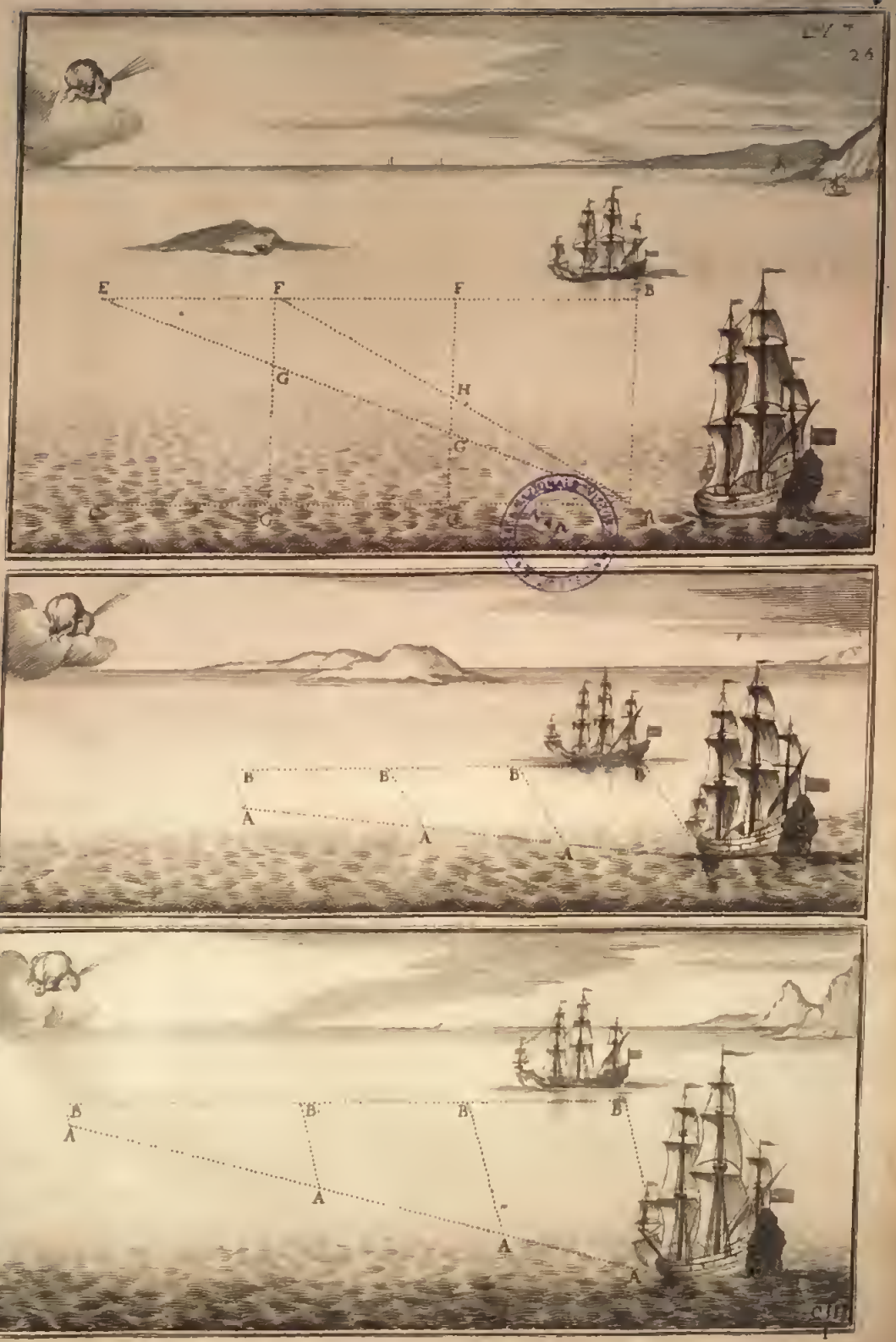
Corollaire 2.

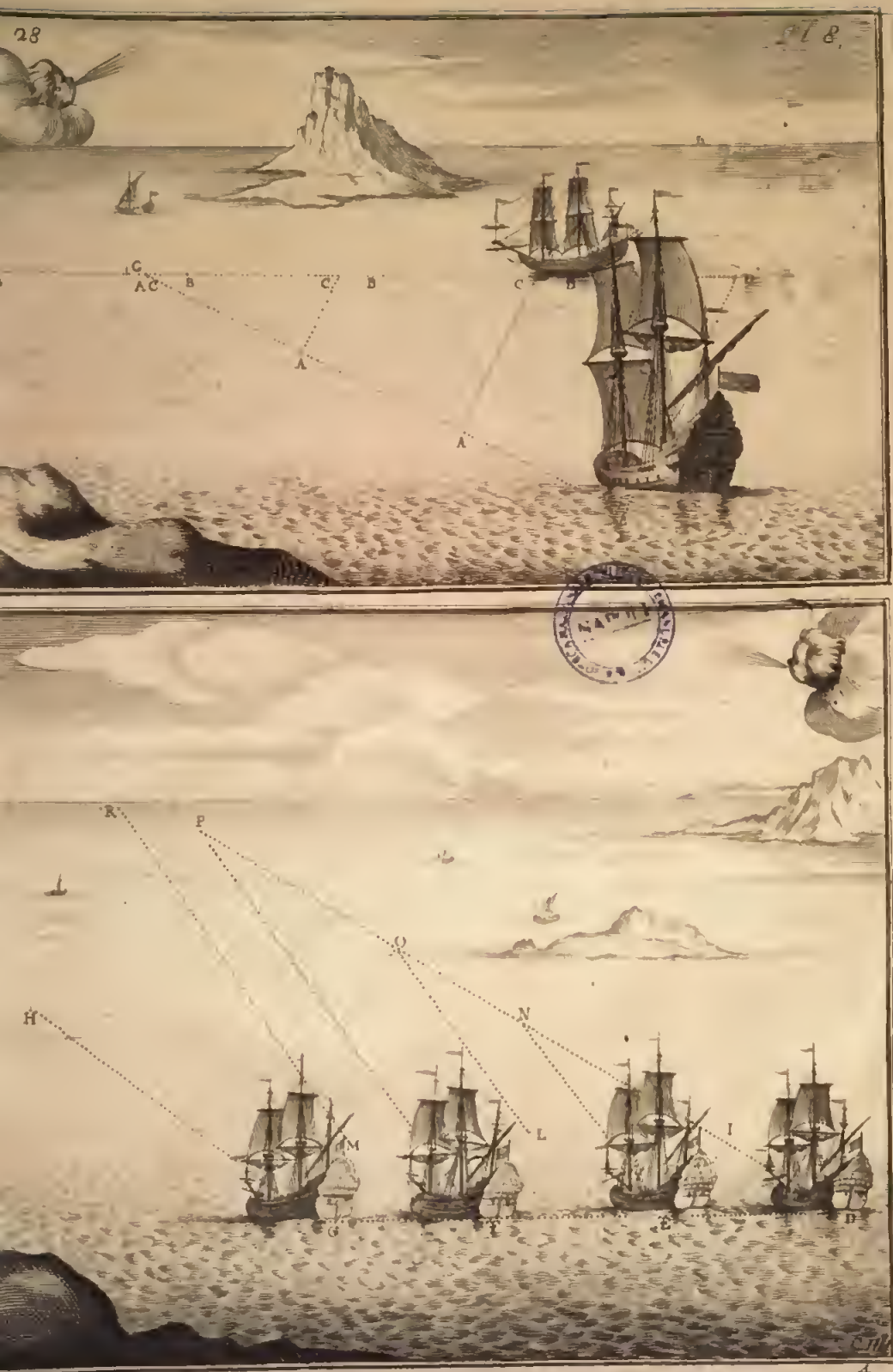
Afin que le Vaiſſeau A donne chaſſe au Vaiſſeau B par la voye la plus courte, il faut qu'*il arrive ſur lui autant qu'il pourra, en le tenant toûjours au même rumb de vent.* 1. Nous voulons que le Vaiſſeau A arrive plus que le Vaiſſeau B ; car ſi le Vaiſſeau A couroit par la ligne AC parallele à la ligne AE, il ne l'atteindroit pas en le tenant au même rumb. 2. Nous voulons que le Vaiſſeau A arrive autant qu'il pourra ſur le Vaiſſeau B en le tenant au même rumb : parce qu'il ſe peut faire que le Vaiſſeau A qui tient le Vaiſſeau B au même rumb en courant la ligne AE, le tiendroit auſſi au même rumb en courant la ligne plus courte AF ; car comme les Vaiſſeaux doublent leur ſillage en arrivant davantage, il ſe pourra faire que le Vaiſſeau A n'emploie pas plus de temps à parcourir les lignes AH, que les lignes AG.

Corollaire 3.

Figur. 2. 3. Si le Vaiſſeau A ſe doit mettre à côté du Vaiſſeau B, ou de l'avant, ou de l'arriere, il lui donnera chaſſe comme nous venons d'expliquer, & l'aiant approché autant qu'il convient, il ſe rangera ſans peine à ſon poſte. On peut même obſerver que ſi le Vaiſſeau A doit ſe mettre de l'avant, il tienne le Vaiſſeau B un peu plus ſous le vent, & s'il doit ſe mettre de l'arriere il le tienne un peu plus au-vent.

Remarque


E
F
F
B
G
H
G
C
C
C
A
B
B
B
B
A
A
A
B
B
B
B
A
A
A
A


C
AC
B
C
B
A
C
B
D
A
R
P
Q
H
N
M
L
I
G
F
E
D

Remarque 1.

Je ſçai que des gens fort habiles demandent plus d'exactitude dans la pratique des deux derniers corollaires. Ils veulent par exemple, que ſi le Vaiſſeau A doit ſe mettre de l'arriere du Vaiſſeau B, on imagine quelque point C qui ſoit de l'arriere du Vaiſſeau B à la diſtance requiſe, & qu'enſuite le Vaiſſeau A donne chaſſe à ce point C : car diſent-ils, quand il l'aura atteint au point G, il ſera dans ſon poſte. Mais on trouvera de grandes difficultez dans l'exécution de ces régles : en effet comment ſi bien fixer ce point imaginaire C, qu'on puiſſe le relever avec le compas de variation, pour connoître s'il nous reſte au même rumb ? d'autant plus qu'on ne peut fixer ce point imaginaire que par rapport au Vaiſſeau, à quoi on ne ſçauroit viſer en même temps qu'on viſe au point C. Planc. 1.

Remarque 2.

Il ſeroit encore bien plus impoſſible de faire les Evolutions Navales par ces points imaginaires, comme nous l'allons voir dans l'exemple qui ſuit.

Soient les Vaiſſeaux D, E, F, G rangez ſur la ligne DG, & qu'il faille les ranger ſur quelque ligne parallele à la ligne DP. Le Vaiſſeau E donnera chaſſe au point imaginaire I qui eſt dans la ligne DP à la diſtance requiſe par rapport au Vaiſseau D ; le Vaiſseau F donnera chaſse au point imaginaire L qui eſt dans la ligne EL parallele à la ligne DP à la diſtance requiſe du Vaiſseau E ; enfin le Vaiſseau G donnera chaſse au point imaginaire M. Puis quand le Vaiſseau E aura joint le point I au point N, que le Vaiſseau F aura joint le point L au point P, &c. les quatre Vaiſseaux ſe trouveront rangez comme nous voulions. Je découvre encore plus de difficultez dans l'exécution de cette régle, que dans l'exécution de la précédente. Car outre l'impoſſibilité qu'il y a de fixer ces points imaginaires, comment les pourroit-on fixer dans les lignes qui conviennent ? comment connoîtroit-on par exemple que la ligne EL imaginaire eſt parallele à la ligne imaginaire DP ? Je penſe que nos plus habiles Marins voulant mettre les quatre Vaiſseaux D, E, F, G ſur une ligne parallele à la ligne DP, feront prendre au Vaiſseau G la route GH parallele à DP, & les trois autres Vaiſseaux continuant encore la même route DG viendront ſucceſſivement au point G ſe mettre dans les eaux du Vaiſſeau G. Ce qui rangera ſans peine & en peu de temps les Vaiſseaux D, E, F, G ſur la ligne DH. Figur. 2.

Remarque 3.

Planc. 9. Il ne faut pas même se persuader que la méthode des points imaginaires soit la plus courte dans la spéculation. Pour en être convaincu, il faut considerer que les Vaisseaux ne sont pas également bons voiliers ; ainsi il se pourra faire que quand le Vaisseau E arrivera autant qu'il sera nécessaire pour donner chasse au point I, le Vaisseau F ne pourra plus tenir le point L au même rumb, à moins qu'il ne tienne plus le vent ; & par conséquent il s'en éloignera durant tout le temps que le Vaisseau E chassera le point I, & quand le point L se trouvera au point O, le Vaisseau F sera dans quelque point P, au lieu d'être au point M ; ce qui augmentera beaucoup le chemin qu'il lui faudra parcourir pour atteindre le point L. D'ailleurs il se pourra faire que le Vaisseau F devra encore plus venir au-vent pour chasser le point L, quand le Vaisseau E tiendra la route N R, & en ce cas le Vaisseau F se rendroit dans son poste par une ligne courbe ; & par conséquent par une voye qui ne seroit pas la plus courte. De plus la faute d'un seul Vaisseau rendroit tous les efforts de toute l'Armée inutiles, ensorte que tous les autres suivant exactement les régles de l'Evolution, ne pourroient jamais l'achever. Mais je m'arrête trop à une méthode qu'on n'a peut-être jamais pensé de mettre en pratique.

II.

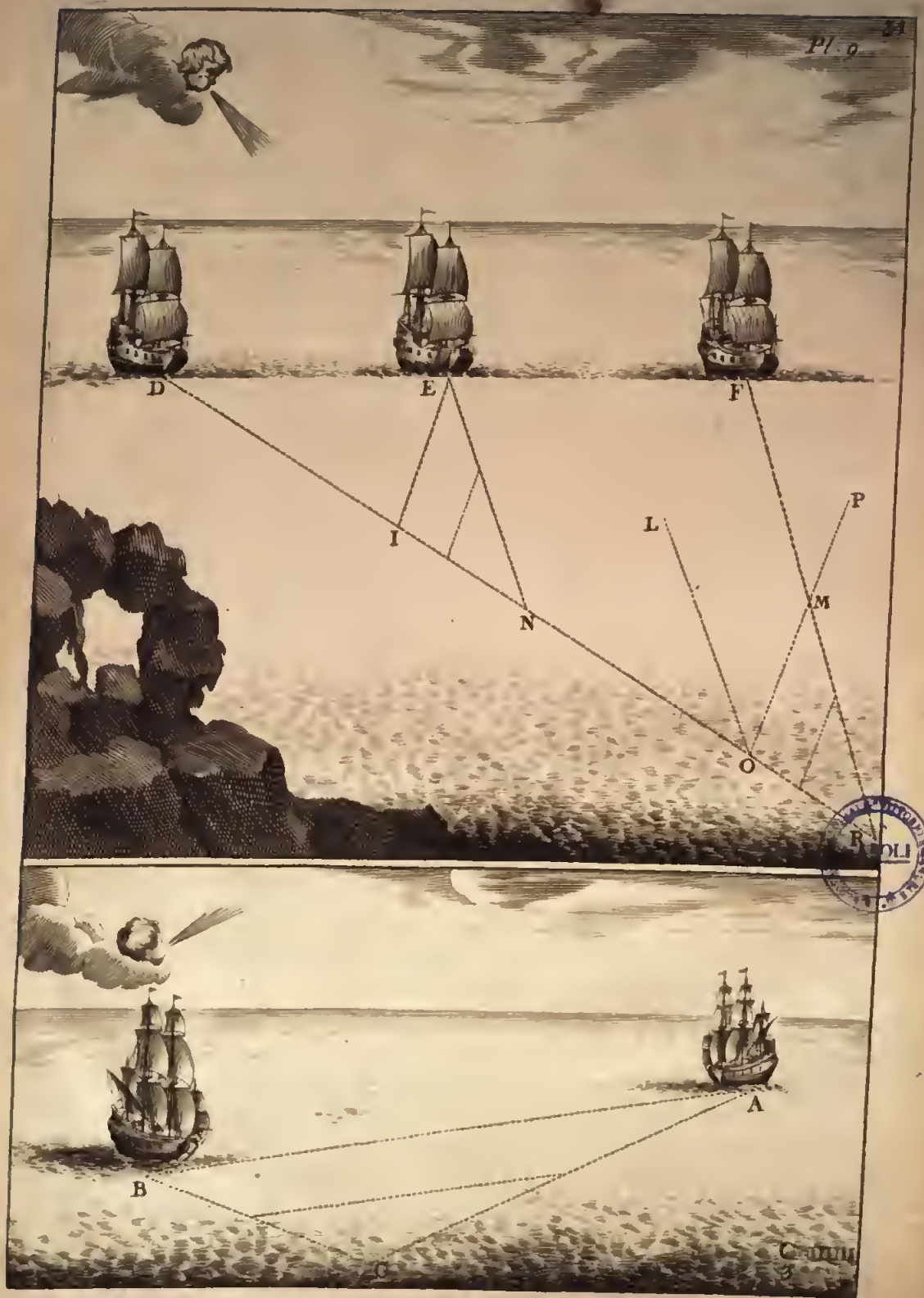
Figur. 2. Si le Vaisseau A est sous-le vent du Vaisseau B qu'il doit chasser, nous trouverons plusieurs cas differens.

1. Si le Vaisseau B couroit la bordée B G qui l'approche du Vaisseau A, celui-ci courroit l'autre bordée A G, & s'il pouvoit tenir le Vaisseau B au même rumb, il l'atteindroit au point G où les deux bordées se croisent.

Remarque.

Plus le Vaisseau A arrivera, plûtôt il atteindra le Vaisseau B : mais il faudra aussi que sa vîtesse croisse, afin de le tenir au même rumb ; parceque les lignes A G croîtront à mesure que le Vaisseau A arrivera davantage. Si le Vaisseau A ne peut pas tenir le Vaisseau B au même rumb, en portant au plus-prés comme lui ; il aura recours aux régles suivantes ; à moins qu'il ne reconnoisse qu'il n'est pas si bon voilier que le Vaisseau B : car alors il seroit inutile de continuër la chasse. On connoîtra que le Vaisseau A est moins bon voilier que le Vaisseau B, si on s'apperçoit qu'étant également au-vent, il ne peut pas le tenir au même rumb.

2. Si


Pl. 9.
D
E
F
I
N
L
P
M
O
R
A
B
C

NAPOLI

2

2. Si le Vaiſſeau D eſt beaucoup ſous-le vent du Vaiſſeau C qu'il doit chaſſer, il courra la même bordée, juſques à ce qu'il puiſſe revirer ſur lui : ſçavoir quand étant venu au point E, il trouvera le Vaiſſeau C au point F, de telle maniere que l'angle FED ſera de quatre rumbs. Planc. 10.

Remarque 1.

La méthode précédente eſt celle des meilleurs Maneuvriers, parceque de cette ſorte ils ne s'éloignent pas beaucoup de leur proye, & qu'aprés deux bordées ils ſe trouvent dans ſes eaux.

Remarque 2.

Le Vaiſſeau D pourroit continuër ſa bordée juſques à ce qu'il pût couper le Vaiſſeau C ; mais il ſe mettroit en danger de perdre ſa proye en s'en éloignant beaucoup : un broüillard, un changement de vent, un cap, la nuit, mille accidens fort fréquens à la mer, pourroient donner lieu au Vaiſſeau C de changer, & de cacher ſa route, & même d'échapper. Ainſi on ne doit prendre ce parti que quand on eſt extrémement prés de ſa proye, ou qu'on donne chaſſe à un Vaiſſeau ami ſeulement pour le joindre. *Autre maniere.*

Remarque 3.

Si le Vaiſſeau A chaſſant le Vaiſſeau B qui eſt au-vent, s'en trouve extrémement éloigné, il faudra qu'il coure la même bordée que lui, juſques à ce qu'il l'ait amené par ſon travers ; alors le Vaiſſeau A revirera, & courra ſa bordée juſques à ce qu'il ait encore amené le Vaiſſeau B par ſon travers. Il fera la même choſe revirant toutes les fois qu'il trouvera le Vaiſſeau B par ſon travers, juſques à ce qu'il en ſoit à une diſtance qui ne le mette pas en danger de le perdre de vûë. J'ai dit quand le Vaiſſeau A eſt extrémement éloigné, parce qu'alors il s'éloigneroit trop de ſa proye en courant juſques à ce qu'il pût revirer ſur le Vaiſſeau B. Mais auſſi quand le Vaiſſeau A eſt peu éloigné du Vaiſſeau B, il perdroit un temps infini, s'il reviroit toutes les fois qu'il le trouve par ſon travers. *Autre maniere.* Figur. 2.

Remarque 4.

Si le Vaiſſeau qu'on chaſſe eſt ſous-le vent, il fera vent-arriere prenant un rumb ou deux au-vent, à moins qu'il n'allât extraordinairement bien vent-largue. Si le Vaiſſeau chaſſé eſt au-vent, il courra toûjours la bordée qui l'éloigne plus de l'ennemi, afin de profiter de toutes les occaſions que la mer lui pourroit fournir de faire une fauſſe route, & de ſe tirer hors de la vûë du Corſaire. *Pour éviter la chaſſe.*

Remarque 5.

Planc. 11. Nous avons dit que ſi le Vaiſſeau B eſt ſous-le vent du Vaiſſeau A qu'il chaſſe, & qu'il n'y ait nul danger de le perdre de vûë, ou parce qu'il eſt fort proche, ou parce qu'on le chaſſe bien au large, d'un temps fait & fin, & de grand matin en eſté, ou parceque c'eſt un Vaiſſeau ami qu'on veut joindre : alors le Vaiſſeau B doit courir la même bordée que le Vaiſſeau A, juſques à ce qu'il puiſſe le couper en tevirant. Il faut à préſent déterminer comment on connoîtra que le Vaiſseau B en revirant pourra coupet le Vaiſseau A. 1. Il eſt évident que ſi le Vaiſſeau B qu'on ſuppoſe être meilleur voilier que le Vaiſseau A, court juſques à ce qu'il ſoit autant au-vent que le Vaiſseau A, il pourra le couper en revirant. Il ſemble d'abord qu'on doit rejetter cette maniere, comme faiſant la bordée du Vaiſseau B beaucoup plus grande qu'il n'eſt néceſsaire : neanmoins je ne la voudrois pas tout-à-fait condamner, parceque le Vaiſseau B pourra récompenſer la perte du temps qu'il a faite ; car il arrivera enſuite ſur le Vaiſseau A, autant qu'il pourra en le tenant toûjours au même rumb, comme nous avons dit plus haut. 2. Le Vaiſseau B ſçaura aſsez exactement le point où il doit tevirer pour coupet le Vaiſseau A, s'il tematque le temps qu'il a emploié, depuis qu'il étoit par ſon travers, juſques à ce qu'il ait pû revirer ſur lui : car en courant encore autant de temps, il ſe trouvera aſsez en état de le coupet.

Figur. 1. 3. Si le Vaiſseau A qui eſt au-vent arrive : le Vaiſseau B lui donnera chaſse en tenant le vent autant qu'il pourra, pourveu qu'il le garde au même rumb. Ainſi quand le Vaiſseau B courra par la ligne BC en tenant le Vaiſseau A au rumb parallele à BA, il le joindra au point C : mais ſi le Vaiſseau B court par la ligne BD, & qu'il tienne encore le Vaiſseau A au même rumb, il le joindra au point D.

Remarque.

Comme les Vaiſseaux vont beaucoup mieux vent-largue qu'au plus-prés, il ſera difficile que le Vaiſseau B puiſſe chaſset le Vaiſseau A par deux routes differentes : car ſi en courant par la ligne BC, il tient le Vaiſseau A au même rumb, en courant par la ligne BD il ne pourra plus le tenir au même rumb ; parce qu'en venant au-vent, il diminuë ſa vîteſse qu'il faudroit augmenter pour le tenir au même rumb, les lignes BG étant plus longues que les lignes BF.

Pl. 18.
B
A
B
B
D
E
E
E
C
F
G
F
G
F
A
B

NAPOLI

§. IV.

Ranger pluſieurs Vaiſſeaux ſur une ligne droite parallele au rumb donné.

I.

QUand on aura déterminé le rumb de vent ſur lequel l'Armée ſe doit ranger en ligne : le Vaiſſeau A de la tête arrivera autant qu'il ſera néceſſaire, afin que le reſte de l'Armée ſe mette aiſément dans ſes eaux. Enſuite chaque Vaiſſeau donnera chaſſe à celui qui le doit précéder dans la ligne, & aprés s'être mis derriere, il courra comme lui. De cette maniere les Vaiſſeaux A, B, C, D, E, F &c. ſeront bien-tôt rangez ſur la ligne N M. Planc. 12.

Remarque.

On doit obſerver cette régle comme toutes les autres avec les circonſpections qu'éxigent pluſieurs differentes circonſtances : car en la ſuivant à la lettre on feroit des abordages, & des manœuvres ridicules. Par exemple, ſi le Vaiſſeau C donnoit chaſſe au Vaiſſeau B, ſans prendre les précautions néceſſaires pour ne pas aborder le Vaiſſeau A, ou que le Vaiſſeau H donnât chaſſe au Vaiſſeau F, ſans prendre garde au Vaiſſeau D, l'un & l'autre manœuvreroit tres-mal.

II.

D'autres aiment mieux ordonner à la tête A, & à la queuë I, de ſe mettre l'une à l'égard de l'autre au rumb de vent qui convient ſur les points M, N : aprés quoi les autres Vaiſſeaux ſe viennent ranger entre-deux chacun dans ſon poſte. *Autre maniere.*

Remarque.

Cette maniere a de grandes difficultez. 1. On perd beaucoup de temps à poſter la tête & la queuë de l'Armée dans le rumb qui convient. 2. Chaque Vaiſſeau ne trouvant pas ſon poſte déterminé dans la ligne N M, les uns s'écarteront trop, les autres ſe ſerreront ſi fort, qu'ils ne laiſſeront pas toute la place néceſſaire pour contenir les Vaiſſeaux qui doivent être entre-deux, ce qui cauſera mille deſordres. 3. Les premiers Vaiſſeaux s'étant poſtez empêcheront les autres de découvrir la tête, & la queuë. *On la refute.*

§. V.

L'Ordre de Bataille.

Planc. 13. DAns un Combat les Armées ſe rangent ſur deux lignes paralleles à une des deux lignes du plus-prés. Tous les Vaiſſeaux portent au plus-prés ſur quoi les Armées ſont rangées, & ils ſont à un cable les uns des autres. Les Brulots, & les Bâtimens de charge ſont une demi-lieuë au large de l'Armée, du côté oppoſé à celui que les ennemis occupent. Ainſi les Armées A B, C D qui combattent, ſont rangées ſur la ligne du plus-prés bas-bord ; tous leurs Vaiſſeaux vont à petites voiles au plus-prés bas-bord, & les Brulots E, E de l'Armée A B ſont à ſa droite, parce qu'elle a les ennemis à ſa gauche : & les Brulots F, F de l'Armée C D ſont au contraire à ſa gauche, parce-qu'elle a l'ennemi à ſa droite.

Exemple.

Combat du Texel, 1665. Cet Ordre fut exactement gardé pour la premiere fois, dans le fameux Combat du Texel, où le Duc d'Iork à préſent Roy d'Angleterre défit les Holandois le 13. Juin l'an 1665. & c'eſt à ſa Majeſté Britannique que nous en devons toute la perfection. L'Armée d'Angleterre étoit de cent Vaiſſeaux de guerre ; l'Armée de Holande en avoit plus, quoiqu'elle n'eût pas tant de Vaiſſeaux à trois pons. Les deux Armées ſe trouvérent en préſence au point du jour, & le vent étant au Sud-Oueſt, elles ſe rangérent ſur deux lignes paralleles au Sud-Sud-Eſt, & elles occupoient chacune prés de cinq lieuës en longueur, celle des Anglois avoit le vent. Le Duc d'Iork qui commandoit l'Armée d'Angleterre s'étoit mis au Corps de bataille, & il avoit donné ſon Avant-garde au Prince Robert, & au Comte de Sandvvich ſon Arriere-garde. Le ſieur Opdam Amiral de Holande s'étoit auſſi mis au milieu de ſon Armée par le travers du Duc d'Iork, & il avoit oppoſé le Vice-Amiral Tromp au Prince Robert. On ſe canona depuis trois heures du matin juſques à onze, avec beaucoup de chaleur de part & d'autre, ſans que la victoire ſe déclarât pour l'un ou pour l'autre parti. Les Holandois avoient pris un Vaiſſeau Anglois, qui par une bravoure temeraire voulut ſeul traverſer leur ligne : mais aiant arrivé de temps en temps au Sud-Eſt, ils avoient marqué que le feu des Anglois leur faiſoit de la peine. A onze heures le Duc d'Iork fit arriver toute ſa ligne ſur l'ennemi, arrivant lui-même ſur Opdam. Cette action renouvella l'ardeur des Combattans. Le bruit effroiable des canons, les débris des Vaiſſeaux, la chûte des mâts, une fumée épaiſſe & mêlée de l'éclat du feu que les Vaiſſeaux vomiſſoient en ſautant, tout cela donnoit à ce combat toute l'horreur

A
B
C
D
E
F

l'horreur qu'on peut imaginer. On dit que l'Amiral Opdam étoit cependant assis sur le haut de sa dunette, d'où il voioit avec un merveilleux sang-froid dans son Vaisseau, l'horrible désordre que le canon du Duc d'Iork y faisoit. Le grand nombre des corps morts qui couvroient ses ponts, les cris lamentables de ceux qui étoient blessez autour de luy, la grêle de boulets qui avoit coupé une grande partie de ses maneuvres, rien ne pouvoit l'empêcher de donner ses ordres, & d'encourager les siens par ses paroles, & par son exemple. Sur les deux heures aprés midi le Duc d'Iork fit le signal pour arriver tout-à-fait sur l'ennemi, & les Holandois commencérent à ne pas tant pincer le vent. Opdam seul & l'Orange Vaisseau à trois ponts ne changérent point leur route ; mais un moment aprés, Opdam aiant reçû de fort prés toute la bordée du Duc d'Iork, son Vaisseau sauta en l'air, sans qu'on ait pû sçavoir par quel accident, quoiqu'il y eût cinq hommes de son bord qui se sauvérent. Les Holandois qui avoient déja perdu plusieurs Navires, voiant sauter leur Amiral firent vent-arriere pour se retirer au Texel. Le Duc d'Iork les poursuivit avec uue ardeur incroiable jusques à l'entrée de leur port : il leur prît ou brûla vingt-deux Vaisseaux de guerre, dont vingt étoient de cinquante à quatre-vingts piéces de canon : & il remporta sur eux la plus glorieuse victoire, & la plus complete qu'on eût encore gagné sur la mer. Elle ne coûta qu'un Vaisseau aux Anglois avec la perte de trois à quatre cens hommes. *Victoire du Duc d'Iork.*

Remarque 1.

Avant que d'expliquer plus au long l'Ordre de bataille, il faut considerer les avantages de l'Armée qui est au-vent de l'ennemi, & ceux de l'Armée qui est sous-le vent.

I.

L'Armée qui est au-vent peut approcher l'ennemi quand elle veut & autant qu'elle veut, comme nous venons de voir dans l'exemple précédent. Ainsi l'Armée qui est au-vent, régle le temps & la distance du combat de la maniere qui lui est plus avantageuse. *Avantages du vent.*

II.

Si l'Armée qui est au-vent est plus nombreuse, elle peut faire un détachement qui venant fondre sur la queuë des ennemis, les met infailliblement en désordre. Ainsi l'Armée AB se trouvant plus nombreuse que l'Armée CD, pourra détacher les Vaisseaux E, F, pour fondre sur la queuë D, qui ne pouvant pas long-temps soûtenir tant de feu pliera, & donnera lieu aux Vaisseaux E, F & à d'autres encore qui se joindront Planc. 14.

Planc. 15. à ceux-ci, de charger les Vaiſſeaux ſuivans, & de pouſſer leur pointe tout le long de l'Armée ennemie. L'Armée A B qui étant plus nombreuſe eſt ſous le vent n'a pas le même avantage : car ſa queuë B F ne pouvant aller aux ennemis qui ſont au-vent, demeure comme inutile.

Exemple.

Combat d'Agouſta 1676. Jamais l'avantage du vent ne parut mieux que le 22. Avril 1676. dans le combat d'Agouſta, où l'Armée des Eſpagnols & des Holandois évita ſon entiere défaite, parce qu'elle étoit au-vent. L'Armée Françoiſe commandée par le ſieur du Queſne étoit de vingt-ſept Vaiſſeaux de ligne. Le Marquis d'Almeras Lieutenant général avoit l'Avant-garde, & le ſieur Gabaret chef d'Eſcadre l'Arriere-garde. Les ennemis avoient à peu prés un égal nombre de Vaiſſeaux, mais ils avoient de plus neuf Galéres. Ruiter commandoit leur Avant-garde, & l'Amiral d'Eſpagne étoit au Corps de bataille, le Vice-Amiral Holandois avoit l'Arriere-garde. Les deux Armées ſe rencontrérent ſur les côtes d'Agouſta d'aſſez bonne heure : mais les ennemis ſe tinrent au-vent juſques à quatre heures du ſoir. Ce fut alors que Ruiter arriva ſur nôtre Avant-garde en bon ordre, on le reçût de même, & on ſe battit avec beaucoup de vigueur : pluſieurs Vaiſſeaux furent deſemparez de part & d'autre. Le Marquis d'Almeras fut emporté d'un coup de canon, & Ruiter fut renverſé par un boulet qui lui aiant briſé les os du pied, le bleſſa à mort. Ces deux accidens mirent un peu de déſordre dans les deux Avant-gardes : mais le Chevalier de Valbelle Chef d'Eſcadre aiant pris la place du Marquis d'Almeras pouſſa ſi vivement ſa pointe, qu'une partie des ennemis ſeroit tombé entre ſes mains, ſi les Galéres n'euſſent remorqué leurs Vaiſſeaux deſemparez. Le combat commença plus tard dans le Corps de bataille, & s'étendit à peine juſques à l'Arriere-garde ; les ennemis qui avoient le vent en profitérent ſi bien, qu'ils ne s'engagérent qu'autant qu'il fallut pour ſauver leur honneur ; en attendant que les ténebres de la nuit les tiraſſent des mains des victorieux.

B
D
F
C

Pl. 16
A
B
C
D

III.

Si quelques Vaiſſeaux de l'Armée qui eſt ſous-le vent, ſont deſemparez ou à la tête, ou à la queuë, ou même au milieu, l'Armée qui eſt au-vent leur envoie plus aiſément des Brulots, fait plus aiſément des détachemens pour fondre ſur les fuyards. Ainſi quand pluſieurs Vaiſſeaux de l'Armée A B qui eſt ſous-le vent ſeront deſemparez; l'Armée C D détachera des Vaiſſeaux & des Brulots, pour fondre ſur eux, & tâchera de couper la tête, ou la queuë de l'Armée ennemie; & le vent lui donnera un ſi grand avantage pour cela qu'il ſera mal-aiſé à l'Armée A B de s'en défendre. Plane. 16.

IV.

Il faut ajoûter aux autres avantages du vent, celui d'être délivré des incommoditez que cauſe la fumée dans un Vaiſſeau qui eſt ſous-le vent. 1. Le vent repouſſant la fumée des canons dans le Vaiſſeau y étouffe les Canoniers, & leur ôte quelque temps la vûë de l'ennemi. 2. La même fumée empêche les Matelots de maneuvrer, & elle ſe trouve ſouvent mêlée d'une pluie de feu qui brule les voiles & les maneuvres, & cauſe mille accidens.

Remarque 2.

On ne peut pas nier que les avantages d'une Armée qui eſt ſous-le vent ne ſoient auſſi tres-grands, & il s'eſt même trouvé des gens qui ont crû que du moins il étoit auſſi avantageux d'être ſous-le vent que d'être au-vent. Mais je penſe que ſi on conſidére les choſes avec un peu plus de ſoin, on ne ſera pas tout-à-fait de ce ſentiment, & on trouvera que l'avantage du vent eſt le plus grand de tous ceux qu'une Armée peut ſouhaiter, ſoit qu'elle ſoit plus ou moins forte que l'ennemi. Je conviens qu'il eſt des cas extraordinaires, où il vaut mieux être ſous-le vent, par exemple quand le vent eſt forcé, ou qu'il y a une groſſe mer, quand on ſe bat avec peu de Vaiſſeaux, ou ſeul à ſeul. Mais encore une fois, ſi deux Armées nombreuſes ſe battent d'un vent fait & maniable, celle qui eſt au-vent a un tres-grand avantage ſur l'autre. Voici pourtant les avantages d'une Armée qui eſt ſous-le vent. *Avantages d'une Armée ſous-le vent*

I.

L'Armée qui eſt ſous-le vent ſe bat au-vent, & par conſéquent ſes Vaiſſeaux peuvent ſe ſervir de leurs batteries baſſes, ſans craindre qu'une riſée de vent leur faſſe prendre l'eau par leurs ſabords. C'eſt là ſans doute le plus grand avantage que peut avoir l'Armée ſous-le vent, ſur tout quand le vent eſt un peu frais. On ne ſçauroit

exprimer l'embarras, & la confuſion où ſe trouvent les gens d'une batterie baſſe, lorſque les risées de vent mettant de temps en temps le Vaiſseau à la bande, les obligent de fermer les ſabords, pour ſe défendre des vagues qui inondent les ponts, & déconcertent les équipages les mieux réglez.

II.

Planc. 17. L'Armée qui eſt ſous-le vent met plus aiſément à couvert ſes Vaiſſeaux deſemparez. Car ſi les Vaiſſeaux E, F de l'Armée C D qui eſt ſous-le vent, viennent à êtte deſemparez, ils n'auront qu'à ſe laiſſer tombet ſous-le vent pour ſe tirer de la mêlée, & pour travailler hors du feu de l'ennemi à ſe raccommoder. La choſe ne ſeroit pas tout-à-fait ſi aiſée aux Vaiſſeaux deſemparez de l'Armée A B qui eſt au-vent.

III.

Figur. 2. L'Armée qui eſt ſous-le vent peut plus facilement ſe retirer du combat, en cas qu'elle y ſoit contrainte. Car l'Armée G H voulant ſe retiter du combat n'aura qu'à faire vent-arriere dans l'Ordre que nous expliquerons plus bas: au lieu que l'Armée E F qui eſt au-vent ne pourra pas ſe tirer de la mêlée ſans traverſer l'ennemi, ce qui eſt d'une tres-dangereuſe conſéquence.

Remarque.

Je ſçai bien qu'une Armée qui fait vent-arriere riſque beaucoup ſi l'ennemi eſt en état de la pourſuivre. Mais il eſt des circonſtances où l'Armée qui eſt ſous-le vent peut impunément ſe retirer en faiſant vent-arriere : comme quand la nuit s'approche, que le vent fraichit, que la mer ſe groſſit, que les ennemis ſont embarraſſez d'un convoi, &c.

Exemple.

Combat de Bantri, 1689. Les Alliez profitérent de ces avantages dans le Combat de Bantri l'an 1689. Le Comte de Chateaurenaud Lieutenant Général commandoit l'Armée de France composée de vingt-quatre Vaiſseaux de guerre, & eſcortoit trois mille hommes de débarquement qu'on envoioit en Irlande, avec quantité de munitions. Milord Herber qui avoit une Eſcadre à peu prés égale, aiant ſçû que les François faiſoient leur débarquement dans la rade de Bantri, réſolut de les y aller attaquer, ne doutant point qu'il ne les dût trouver en déſordre. Mais le Comte de Chateaurenaud avoit pris toutes les précautions néceſſaires, & il s'avança en bon ordre pour recevoir les Anglois. Il les combattit avec tant

de

B
D
E
H
G
F

Pl 16.

de valeur, qu'ils furent bien-tôt contrainrs de faire vent-arriere. On les pourſuivir juſques à la nuit ; & le Comte de Chateaurenaud aiant enſuite heureuſement achevé ſon débarquement, il retourna à Breſt où il reçût les applaudiſſemens que méritoit ſon expédition. Aiant en onze jours porté le ſecours en Irlande, battu les ennemis, pris un convoi conſiderable, & ramené à Breſt ſon Armée en fort bon état.

§. VI.

Explication plus particuliere de l'Ordre de bataille.

I.

Nous avons dit que les Armées dans le combat devoient être ſur deux lignes droites : parceque ſi les Vaiſſeaux dans les Armées étoient rangez en croiſſant par exemple, les uns ſeroient aux mains tandis que les aurres ſeroient bien hors de la portée du canon, ſans que ceux-ci puſſent s'approcher. Car ſi les Armées A A, B B ſont rangées en croiſſant, les Vaiſſeaux A, B ſeront aux mains, tandis que les Vaiſſeaux C, D ſeronr beaucoup hors de la porrée du canon ; & parceque les Vaiſſeaux dans le combat ſe préſentent le côté, les Vaiſſeaux D, D ne pourront jamais venir à la portée des Vaiſſeaux C, C. Planc. 18. *Sur une ligne droite.*

II.

Nous voulons que les Armées ſoient rangées ſur une des deux lignes du plus-prés pour pluſieurs raiſons. 1. L'Armée E F qui eſt au-vent perdroit ſon avantage ſi elle ne ſe tenoit pas ſur la ligne du plus-prés : car l'Armée H G qui eſt ſous-le vent pourroit lui paſſer au-vent ou la couper. 2. L'Armée E F qui eſt au-venr donneroit lieu à l'ennemi H G de l'approcher autant qu'il voudroit, & par conſéquent de déterminer la portée, & le temps du combar. Je ſçai bien que l'Armée E F qni n'eſt pas rangée ſur une des lignes du plus-prés, peut neanmoins courir au plus-prés : mais je trouve deux inconveniens dans cette maneuvre : car l'Armée E F ſembleroit fuïr, ſi elle portoit au plus-prés n'étant pas rangée au plus-prés, & elle auroit beaucoup plus de peine à ſe tenir en ligne, parceque les Vaiſſeaux ſeroient en échiquier. Figur. 2. *Sur la ligne du plus-prés.* *Quand on eſt au-vent.*

III.

Planc. 19. On met encore l'Armée qui eſt au-vent ſur la ligne du plus-prés, afin que ſes Vaiſſeaux deſemparez puiſſent ſe tirer plus aiſément de la mêlée. Car ſi le Vaiſſeau I qui eſt dans l'Armée du vent BA, vient à être deſemparé, il pourra courir largue de quatre rumbs ſtribord ſans tomber ſous-le vent de ſon Armée, qui eſt rangée ſur la ligne du plus-prés bas-bord. Ainſi pourveu qu'il ne tombe pas plus ſous-le vent que fait un Vaiſſeau à la cape, il coulera ſans peine au-vent le long de ſon Armée, & il y recevra tout le ſecours qui lui ſera néceſſaire. On ne pourroit pas dire la même choſe, ſi l'Armée BA étoit rangée ſur la perpendiculaire du vent, comme nous verrons plus bas dans le §. 8.

IV.

Quand on eſt ſous-le vent. Il ſemble d'abord que l'Armée qui eſt ſous-le vent doive moins chercher à être rangée ſur la ligne du plus-prés ; parceque les raiſons précédentes ne lui conviennent nullement : mais pluſieurs autres raiſons lui rendent cette maniere de ſe ranger abſolument néceſſaire. 1. Afin qu'elle puiſſe profiter de tous les changemens du vent, & de toutes les fautes de l'ennemi pour lui gagner le vent ; car quoiqu'une Armée qui eſt rangée ſur la perpendiculaire du vent, puiſſe porter au plus-prés ; neanmoins on conviendra comme nous venons de le dire, que dans la pratique les Vaiſſeaux ne ſe tiennent pas long-temps ſur une ligne, quand ils ne courent pas ſur la même ligne, & qu'ils ſont comme l'on dit *en échiquier*. 2. L'Armée qui eſt ſous-le vent ne pourroit pas élonger l'ennemi qui eſt au-vent, ſi elle ne ſe rangeoit comme
Figur. 2. lui ſur la ligne du plus-prés. 3. Si l'Armée GH qui eſt ſous-le vent ſe tenoit ſur la perpendiculaire du vent, tandis que l'Armée CF eſt rangée ſur la ligne du plus-prés ; celle-ci pourroit impunément donner ſur la queuë G de l'Armée GH, ou la mettre entre deux feux : & quand même elle ſeroit moins nombreuſe, elle n'auroit pas lieu de craindre, pouvant faire la même route que l'ennemi ſans être doublée, ni coupée, ni élongée, qu'autant qu'elle voudroit.

V.

Pl. 19

A
B
C
E
F
G

V.

Les Armées doivent auſſi courir au plus-prés ſur quoi elles ſont rangées. 1. Afin que chaque Vaiſſeau préſente mieux le côté à l'ennemi : car ſi les Vaiſſeaux des Armées AB, CD qui ſont rangées ſur la ligne du plus-prés bas-bord, couroient au plus-prés ſtribord, ou ſur la perpendiculaire du vent, ils ne ſe préſenteroient pas bien le côté. 2. Si les Vaiſſeaux ne portoient pas au plus-prés ſur quoi ils ſont rangez, ils ſeroient auſſi en échiquier, & ſe tiendroient plus difficilement dans la ligne du plus-prés. 3. L'Armée qui eſt au-vent ſe priveroit d'un tres-grand avantage qui conſiſte en ce qu'elle peut approcher l'ennemi, ſans que l'ennemi puiſſe mutuellement l'approcher : car ſi les Vaiſſeaux AB ne tenoient pas le vent, les Vaiſſeaux CD n'auroient qu'à le tenir pour s'en approcher. Planc. 20. *Route qu'on doit tenir.*

Remarque.

Ces trois raiſons déterminent abſolument la route des Armées : car les deux premieres montrent que l'Armée ne doit pas même courir au plus-prés ſur quoi elle n'eſt pas rangée : & la troiſiéme montre que l'Armée AB qui eſt rangée ſur le plus-prés bas-bord ne doit pas courir largue de quatre rumbs ſtribord, ce que les deux premieres raiſons ne prouvoient pas.

VI.

Les Vaiſſeaux doivent être à un cable les uns des autres, ou à cent toiſes. Surquoi il faut conſiderer qu'une Armée doit être autant ſerrée qu'il ſe peut : car ſi l'Armée GH eſt moins ſerrée que l'Armée FE, chaque Vaiſſeau de l'Armée GH eſſuiera le feu de deux Vaiſſeaux de l'Armée EF. Il ne faut pas neanmoins que les Vaiſſeaux ſoient ſi fort ſerrez, qu'ils ſoient en danger de s'aborder, lorſqu'un Vaiſſeau venant à être démâté tomberoit ſur ſon voiſin ; c'eſt pourquoi on demande environ cent toiſes de diſtance. *Diſtance des Vaiſſeaux.*

Remarque.

On voit en paſſant que la groſſeur des Vaiſſeaux contribuë beaucoup plus à la force de l'Armée que le nombre, pour deux raiſons. 1. Un gros Vaiſſeau a plus de canons, & de plus gros canons : ainſi une Armée qui a des Vaiſſeaux plus gros vaut une Armée plus ſerrée, parce qu'elle bat l'ennemi avec une plus nombreuſe & une plus groſſe artillerie dans un eſpace égal.

2. Les gros Vaiſſeaux ſont plus forts de bois, & par conſéquent ils réſiſtent plus aisément au canon ; ce qui fait encore qu'une Armée qui a de plus gros Vaiſſeaux, vaut une Armée plus ſerrée, parceque chacun de ſes Vaiſſeaux n'eſt battu que par un petit nombre de piéces qui puiſſent l'incommoder.

§. VII.

Premier Ordre de marche.

Planc. 21. QUand on prévoit la ligne du plus-prés ſur laquelle on ſera obligé de ſe battre, on n'attend pas d'être en préſence des ennemis pour s'y ranger : mais aprés avoir mis l'Armée ſur cette ligne, on fait la route qui convient ; ainſi quand le poſte des ennemis, ou le lieu du combat, ou quelques autres circonſtances auront fait juger au Général de l'Armée AB, qu'il faudra ſe battre ſur la ligne du plus-prés ſtribord, il rangera ſon Armée ſur cette ligne, & enſuite il fera la route qui conviendra, courant vent-arriere, & largue de même bord comme AB, IL, ou vent-arriere, & largue de l'autre bord comme GH, CD, ou au plus-prés bas-bord comme EF.

Figur. 2.

Remarque.

On doit rarement s'en ſervir. On ne doit gueres ranger l'Armée en cet Ordre que quand on eſt à la vûë & fort prés de l'ennemi : car cet Ordre eſt défectueux pour pluſieurs raiſons. 1. L'Armée en cet Ordre eſt trop étenduë, ce qui rend la communication des Commandemens fort mal-aisée ; outre que l'Armée peut aisément ſe diviſer par la diverſité des vents, des courants, des parages &c. ſur tout quand on eſt peu éloigné des terres.

2. L'Armée ne courant pas ſur la ligne ſur quoi elle eſt rangée, ſe maintiendra difficilement en ligne, & ſe trouvera bien-tôt en déſordre. Auſſi voions-nous dans la pratique, qu'on ne ſe ſert guéres de cet Ordre, lors même qu'on n'eſt pas fort éloigné de l'ennemi.

Pl. 21.
A
B
C
D
E
F
G
H
L
F iiiii

70
P. 22.
A
B
C
D
E
F
G
G
H

§. VIII.

Le ſecond Ordre de marche.

QUand le Général ne peut pas ſçavoir de quel bord il ſera obligé de combattre : il peut ranger ſon Armée ſur la perpendiculaire du vent ; parceque cette ligne eſt peu éloignée de l'une & de l'autre ligne du plus-prés, & par conſéquent il eſt aiſé de paſſer de cette perpendiculaire du vent à l'une ou à l'autre ligne du plus-prés. Ainſi quand le Général de l'Armée A B ne pourra pas ſçavoir de quel bord il ſera obligé de combattre, il rangera ſon Armée ſur la perpendiculaire A B du vent, & ſon Armée ainſi rangée pourra courir ſur la même ligne ſtribord comme A B, ou bas-bord comme G H, ou plus & moins largue comme C D, E F. Planc. 22. Figure 24

Remarque 1.

Cet Ordre a les mêmes defauts que le précédent, & il en a outre cela de particuliers. 1. Il faut encore un mouvement aſſez conſidérable pour faire paſſer l'Armée de cet Ordre à l'Ordre de bataille, comme nous verrons plus bas. 2. On ne peut pas revirer par la contre-marche quand on eſt rangé ſur la perpendiculaire du vent, ce qui eſt un defaut ſi conſidérable, qu'il ſuffit pour éloigner entierement cet Ordre de la pratique. *Il n'eſt pas meilleur que le précédent.*

Remarque 2.

Il eſt des gens fort habiles, qui ſe ſont perſuadé qu'on devoit dans le combat ranger les Armées ſur la perpendiculaire du vent. 1. Afin que les Vaiſſeaux puiſſent plus aiſément maneuvrer, & ſe tenir dans leur poſte, pouvant arriver, & venir au-vent plus que le reſte de l'Armée. Car diſent-ils ſi un Vaiſſeau de l'Armée rangée au plus-prés tombe ſous-le vent, il lui eſt impoſſible de regagner ſon poſte. 2. Afin que l'Armée puiſſe courir à droit & à gauche ſans ſe mettre en échiquier, & ſans tomber beaucoup ſous-le vent. 3. Une Armée ainſi rangée auroit un grand avantage ſur la tête de celle qui ſeroit rangée au plus-prés, pouvant la doubler & la traverſer ſans peine. *S'il peut ſervir pour le combat.*

Je ne penſe pas pourtant qu'on s'aviſe jamais de combattre ſur la perpendiculaire du vent, tant à cauſe des raiſons dont nous avons appuié l'Ordre de bataille que nous avons établi, qu'à cauſe de celles qui nous font en particulier rejetter l'Ordre dont il s'agit à préſent.

Pl. 24

§. IX.

Le troiſiéme Ordre de marche.

CEux qui rejettent l'Ordre précédent en propoſent un autre, pour ſervir quand on ne ſçait pas dequel bord on ſera obligé de combattre. On range l'Armée ſur l'angle obtus BAC, de ſorte que le Général eſt ſous-le vent au ſommet A de l'angle, & qu'une partie AB de l'Armée eſt rangée ſur la ligne du plus-prés bas-bord, & l'autre ſur la ligne du plus-prés ſtribord, ſçavoir AC. L'Armée en cet Ordre peut courir vent-arriere, & vent-largue, ou au plus-prés comme l'on voit dans les trois Armées BAC, dont la premiere court vent-arriere, les deux autres courent l'une au plus-prés ſtribord, l'autre au plus-prés bas-bord. Planc. 24. Figur. 2.

Remarque 1.

On trouve pluſieurs avantages dans cet Ordre. 1. La moitié de l'Armée n'a qu'à venir au-vent, pour être en bataille de quelque bord qu'on veüille ſe battre, & le reſte ſuit dans ſes eaux ſi aiſément, qu'on peut agir comme ſi toute l'Armée ſe trouvoit tout d'un coup en bataille : nous le verrons mieux plus bas. 2. L'Armée eſt un peu plus ſerrée, & moins en danger de ſe ſeparer ; car les deux parties ſe voient beaucoup plus aiſément que ſi elles faiſoient une ligne droite. 3. Le Général ſe trouve fort à portée de donner ſes Ordres. 4. Les Brûlots & les Bâtimens de charge ſont plus en ſûreté, étant comme dans une demi-lune. *Avantages de cet Ordre.*

Remarque 2.

Je conviens pourtant que cet Ordre a ſes defauts. 1. Il me paroit encore donner trop d'étenduë à l'Armée. 2. Il eſt mal-aiſé à tenir, parceque les Vaiſſeaux ne peuvent jamais aller tous de file ſur la ligne ſur quoi ils ſont rangez, & il faut que du moins la moitié ſoit en échiquier. 3. Quand le changement du vent vient à troubler cet Ordre, il ne paroit pas ſi facile de le rétablir : nous ne laiſſerons pas de donner une voye aſſez aiſée pour en venir à bout. *Defauts.*

§. X.

Le quatriéme Ordre de marche.

Planc. 25. POur réünir davantage l'Armée, on la diviſe en ſix Colomnes. Le Général A eſt au milieu ſous-le vent des deux Colomnes EF, GH qui compoſent ſon Eſcadre. Les deux autres Commandans ſont auſſi ſous-le vent chacun à la teſte des deux Colomnes qui compoſent leur Eſcadre : mais le Commandant B qui eſt à ſtribord du Général, eſt à ſon égard dans la ligne B A du plus-prés ſtribord, & le Commandant C dans la ligne A C du plus-prés bas-bord. De plus afin que cet Ordre puiſſe facilement ſe reduire au précédent, la diſtance B A doit être aſſez grande pour contenir le tiers de l'Armée ; dites la même choſe de la diſtance A C. Ces deux diſtances ſe déterminent ſans peine par les angles B A F, B F A & C A H, C H A, ou par les rumbs auſquels le Commandant B doit tenir les Vaiſſeaux A, F, & le Commandant C les Vaiſſeaux A, H.

Remarque 1.

Figur. 1. *Avantage de cet Ordre.* L'Armée rangée ainſi comme en trois Eſcadrons peut faire toutes les routes qui ſeront néceſſaires ; mais cet Ordre convient plus à une Armée qui fait vent-arriere dans un parage fort éloigné des ennemis :

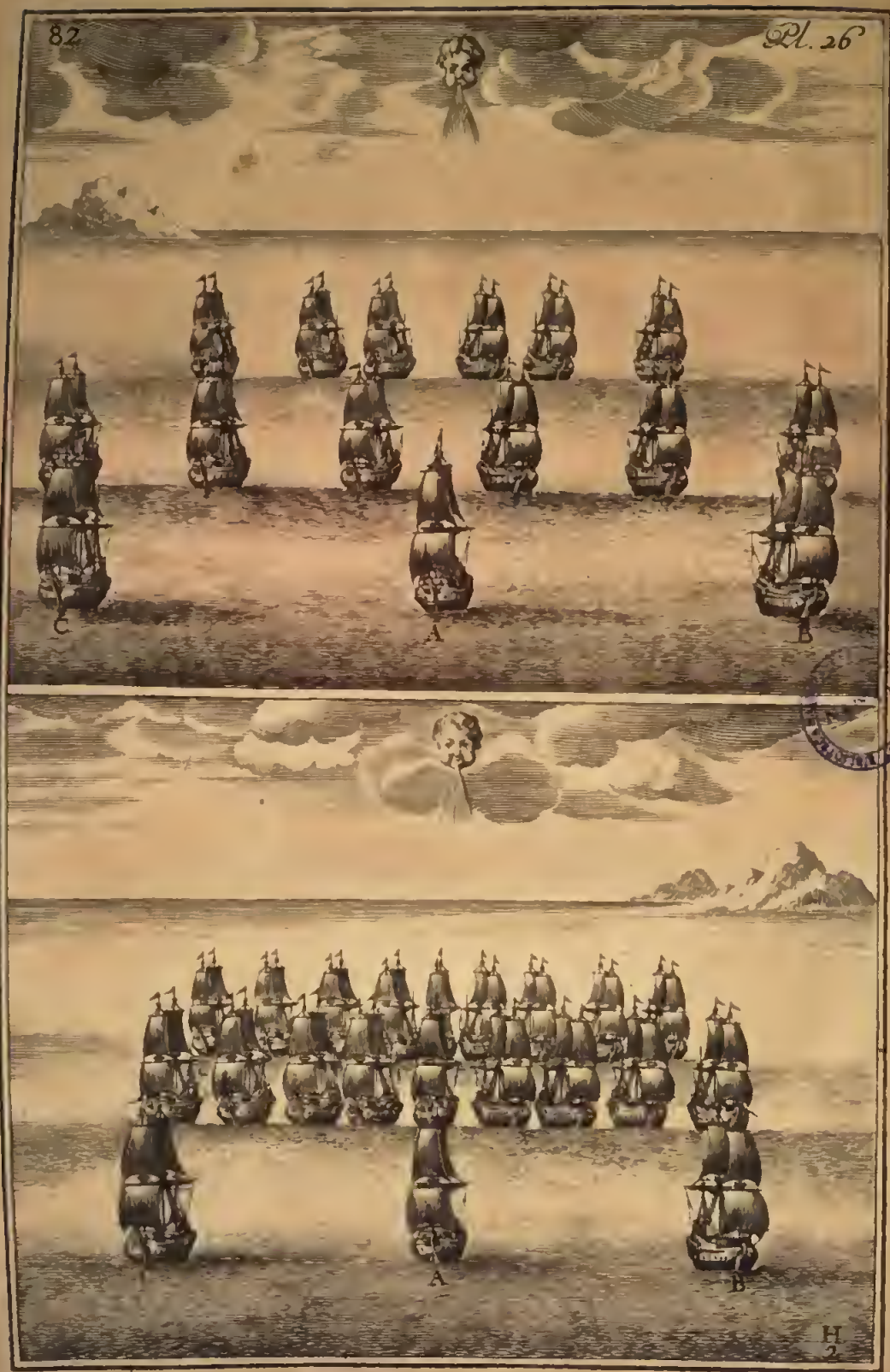
Defaut. car elle ne ſe peut pas mettre en Ordre de bataille, ſans emploier beaucoup de temps.

Exemple.

Combat du Texel 1653. Il y a quelque apparence que l'Amiral Tromp avoit rangé ſon Armée en cet Ordre, quand il ſortit du Texel pour aller vent-arriere chercher les Anglois l'an 1653. quelques jours avant la fameuſe bataille du Texel, qui eſt ſans doute la plus cruelle qui ſe ſoit jamais donnée. Un Gentil-homme François qui s'étoit embarqué dans une Courvette, pour être témoin de la bataille, la raconte à peu prés en cette maniere. Le 7. Aouſt je découvris l'Armée de l'Amiral Tromp composée de plus de cent Vaiſſeaux de guerre. Elle étoit rangée en trois Eſcadrons, & elle faiſoit vent-arriere pour aller tomber ſur les Anglois, qu'elle rencontra le même jour à peu prés en pareil nombre, rangez ſur une ligne qui tenoit plus de quatre lieuës Nord-Nord-Eſt, & Sud-Sud-Oueſt, le vent étant Nord-Oueſt. Le 8. & le 9. ſe paſſérent en des eſcarmouches, mais le 10. on en vint à une bataille déciſive. Les Anglois avoient eſſaié de gagner le vent : mais l'Amiral Tromp en aiant toûjours conſervé l'avantage, & s'étant rangé ſur une ligne parallele à celle des Anglois, arriva ſur eux, & commença le combat

B
F
H
E
G
A
C

B
A
C


C
A
B
A
B
H
2

combar avec tant de furie, qu'on vit bien-tôt plusieurs Vaisseaux démâtez, d'autres coulez bas, d'autres brûlez. Les deux Armées furent ensuite enveloppées d'une fumée si épaisse, qu'on ne pouvoit plus juger de la fureur du combat, que par l'horrible bruit des canons dont tout l'air rétentrissoit, & par des montagnes de feu qu'on voioit de de temps en temps sortir du milieu de la fumée, avec un fracas qui marquoit assez que des Vaisseaux entiers sautoient en l'air. En effet plusieurs Vaisseaux saurérent, & on dit en particulier que l'Amiral Tromp aiant apperçû trois Vaisseaux Anglois qui s'étoient abordez, envoia sur eux un Brûlot si à propos qu'ils prirent feu tous trois en même temps, & sautérent en l'air avec un bruit capable de jetter l'épouvante dans le cœur des plus intrépides. Les Anglois soûtenoient cependant avec une valeur incroiable tous les efforts des Holandois, & on les voioit périr plûtôt que plier : ce qui chagrina l'Amiral Tromp, & le fit résoudre d'aborder l'Amiral Anglois, & déja les deux Vaisseaux s'alloient accrocher, lorsque l'Amiral Tromp fut tué d'un coup de mousquet. Ce malheur fit perdre courage aux Holandois qui commencérent de tenir le vent, & de ne plus se battre qu'en retraite. Le combat ne fut plus si ardent & la fumée s'étant dissipée, on vit les deux Armées dans un état qui marquoit l'horrible acharnement de l'action. Toute la mer paroissoit couverte de corps morts, de débris, de carcasses de Vaisseaux qui fumoient, ou qui brûloient encore. On ne voioit presque dans les restes des deux Armées que des Vaisseaux démâtez, & des voiles criblées de coups de canon. Il y périt prés de trente Vaisseaux tant d'un côté que de l'autre, & les Anglois aiant poursuivi les ennemis jusques au Texel, eurent l'honneur de la victoire qui leur coûta aussi cher qu'aux Vaincus. *Tromp est tué.*

Remarque 2.

Quand on est fort éloigné des ennemis, on peut mettre l'Armée en six Colomnes, de maniere que les trois Commandans A, B, C soient sur la perpendiculaire du vent, & moins éloignez les uns des autres. Je ne pense pas qu'on doive jamais mettre l'Armée sur neuf Colomnes, de peur d'y mettre la confusion. Je sçai que ce seroit un avantage aux Commandans C, A, B d'être à la tête de leurs trois divisions rangées sur trois Colomnes : mais l'avantage est trop peu considérable, pour obliger le Général à prendre ce parti. Planc. 26. *Autre maniere.* Figur. 2.

§. XI.

Cinquiéme Ordre de marche.

Planc. 27. VOici l'Ordre de marche le plus propre d'une Armée Navale, & celui qui eſt auſſi le plus en uſage. Il conſiſte à mettre l'Armée ſur les trois Colomnes AB, CD, EF, de telle ſorte que les lignes AB, CD, EF ſoient paralleles à une des lignes du plus-prés, que les lignes AD, CF faſſent la perpendiculaire du vent, & que les lignes ACE, BDF ſoient perpendiculaires ſur AB. Ces trois conditions déterminent le rumb & la diſtance des Colomnes, & le poſte de chaque Vaiſſeau.

Remarque 1.

Figur. 2. Pour avoir exactement la diſtance des Colomnes. Faiſons AG égale à AB, & tirons BC ſur laquelle aiant pris BH égale à AB, nous trouverons HG égale à la diſtance des Colomnes AC. Suppoſons que AB eſt la Colomne du vent.

Démonſtr. Puiſque la tête C & la queuë B ſont également au-vent, BC eſt perpendiculaire ſur le lit du vent : donc l'angle CBA eſt de deux rumbs, ou de vingt-deux dégrez 30 : donc il eſt la moitié de l'angle ABG : donc les triangles ABC, HBC ſont égaux, & la ligne AC égale à CH ou HG. Ce qu'il &c.

Corollaire 1.

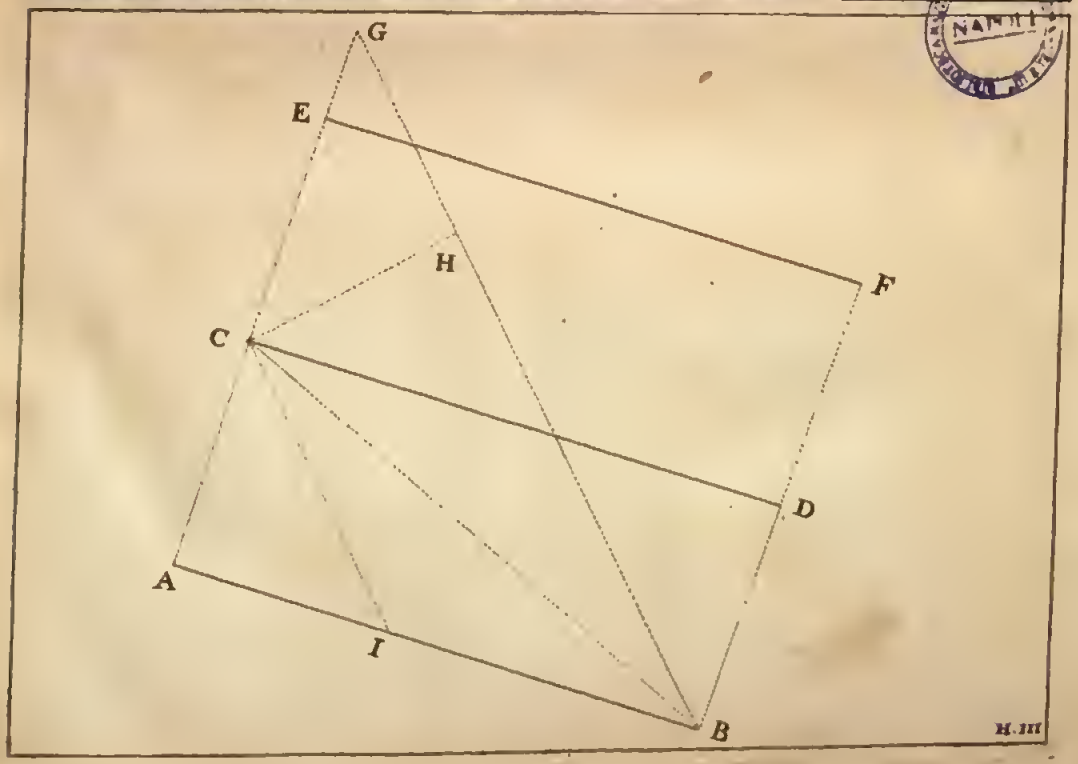
Toutes les fois que l'angle CGH ſera de quatre rumbs, & que l'angle H ſera droit ; ſi on prend CH pour la diſtance des Colomnes, les lignes CGH feront la longueur de chaque Colomne ; & ſi on prend CGH pour la longueur de chaque Colomne, CH ſera la diſtance des Colomnes.

Corollaire 2.

Si on prend deux fois le quarré du nombre des Vaiſſeaux qui ſont en chaque Colomne, qu'on en faſſe une ſomme dont on tire la racine quarrée : & qu'on retranche de cette racine le nombre des Vaiſſeaux de chaque Colomne, le reſte ſera la diſtance des Colomnes. C'eſt ſur ce pied que nous avons fait la table ſuivante, en ſuppoſant deux cens-quarante toiſes pour la diſtance des Vaiſſeaux.

Nombre des Vaiſſeaux dans chaque Colomne.	*Eloignement des Colomnes.* (*Toiſes.*)
5	472
10	944
15	1416
20	1888
25	2360
30	2832
35	3304
40	3776

E
C
F
G
A
D
B


G
E
H
F
C
D
A
I
B
H.III

A
B
C
D
E
F
G
H
B
H. III

Remarque 2.

Cet Ordre de marche n'a nul des defauts que nous avons remarqué dans les autres : car il reſerre l'Armée autant qu'il ſe peut, & il la met en état de faire promptement, & aiſément tous les mouvemens qui ſont néceſſaires. On obſerve ſur tout la diſtance des Colomnes, afin qu'en revirant par la contre-marche elles ne ſe coupent point, & pour cela il ſuffit que la queuë D de la Colomne qui eſt au-vent, ſoit autant au-vent que la tête A de la Colomne qui eſt ſous-le vent. Mais parce qu'il arrive ſouvent que la queuë des Colomnes eſt trop de l'arriere, on donneroit une trop grande diſtance aux Colomnes, ſi on ſe régloit ſur les queuës : c'eſt pourquoi on ſe régle ſur quelque Vaiſſeau du milieu de la Colomne qui eſt au-vent, ſur lequel la téte de la Colomne qui eſt ſous-le vent, doit pouvoir revirer, afin que les Colomnes ſoient à la diſtance requiſe. Par exemple, afin que la Colomne A B ſoit à la diſtance requiſe de la Colomne C D, il faut que la tête A puiſſe revirer ſur le Vaiſſeau G de la Colomne C D : & ainſi des autres conformément à la table ſuivante. Planc. 28.

Nombre des Vaiſſeaux de chaque Colomne.	*Vaiſſeau de la Colomne du vent ſur lequel la tête de la Colomne ſous-le vent doit revirer.*
3	2e.
5	3e.
10	5e.
15	7e.
20	9e.
25	11e.
30	13e.
35	15e.
40	17e.

Remarque 3.

Les routes les plus naturelles de cet Ordre ſont d'aller au plus-prés de même bord, ou du bord oppoſé, & d'aller largue de quatre rumbs du bord oppoſé comme l'Armée H. On peut neanmoins faire toutes les autres routes, & même courir vent-arriere comme l'Armée B.

§. XII.

Ordre de retraite.

Planc. 29. QUand une Armée eſt obligée de faire retraite à la vûë de l'ennemi : on la range ſur l'angle obtus B A C. Le Général A eſt au milieu & au-vent, la partie A B de l'Armée qui eſt à la gauche du Général eſt rangée ſur la ligne du plus-prés ſtribord, & la partie A C ſur la ligne du plus-prés bas-bord. Les Brûlots, & les Bâtimens de charge ſont au milieu.

Remarque 1.

Cette maniere de ranger l'Armée dans la retraite me paroit tres-bonne, parceque les ennemis ne peuvent pas s'approcher des fuiards, Figur. 2. ſans ſe mettre ſous le feu des Vaiſſeaux qui ſont plus au-vent. Ainſi les Vaiſſeaux ennemis D ne pourront pas s'approcher des Vaiſſeaux E, ſans ſe mettre ſous le feu du Général A, & de ſes Matelots. Si on apprehendoit que l'Armée en cet Ordre ne fût trop étenduë, on pourroit un peu replier ſes deux Aîles & lui donner la figure d'une demi-lune, au milieu de laquelle un convoi pourroit être en ſûreté.

Exemple.

Combat de Portland 1653. Cet Ordre fut pratiqué par l'Amiral Tromp dans le combat de Portland l'an 1653. Les Anglois avoient ſoixante & dix Vaiſſeaux de guerre ſous le commandement de l'Amiral Black, & les Holandois en avoient autant, & ils eſcortoient deux cens Marchands richement chargez. Les deux Armées ſe rencontrérent à la vûë de Portland, & les Anglois firent tous leurs efforts pour engager le combat. Les Holandois étoient au-vent, & ils ſembloient devoir éviter le combat où ils riſqueroient leur convoi : neanmoins l'Amiral Tromp conſidérant que ſi le vent venoit à changer, il ſeroit obligé de combattre avec moins d'avantage, réſolut d'arriver ſur l'ennemi aprés avoir mis ſon convoi au-vent. Il diviſa donc ſon Armée en trois Eſcadres, & fondit ſur les Anglois avec beaucoup de réſolution ; ceux-ci le reçûrent avec toute la vigueur poſſible, & le combat fut tres-ſanglant, pluſieurs Vaiſſeaux furent deſemparez, ou coulez-bas, ou brûlez, & rien ne pût ſéparer deux ennemis ſi acharnez que l'obſcurité de la nuit, durant laquelle on ſe prépara à renouveller le combat qui étoit demeuré indécis. Mais les Anglois reçûrent un renfort de ſeize Vaiſſeaux de guerre, & le vent aiant changé leur donna tout l'avantage qu'ils pouvoient deſirer. L'Amiral Tromp ſe trouva fort intrigué, & aprés pluſieurs délibérations il prit le parti de la retraite. Il rangea ſon Armée en demi-lune & il

mit

A
B
C
D
E
E
D
A

Pl. 30.

mit ſon convoi au milieu : c'eſt-à-dire que ſon Vaiſſeau faiſoit au-vent l'angle obtus de la demi-lune, & les autres s'étendoient de part & d'autre ſur les deux lignes du plus-prés, pour former les faces de la demi-lune qui couvroient le convoi. Ce fut en cet ordre qu'il fit vent-arriere, foudroiant à droite & à gauche tous les Anglois qui s'approchoient pour inſulter ſes Aîles : & il auroit entierement ſauvé ſon convoi, ſi quelques-uns des ſiens n'euſſent lâchement abandonné leurs poſtes. Les Frégates Angloiſes aiant donné dans les brêches que ces lâches déſerteurs avoient fait dans une des faces de la demi-lune flotante, enlevérent quelques Marchands ; ce qui obligea l'Amiral Tromp de ſe remettre en bataille, & il combattit encore juſques à la nuit qui lui donna le temps de ſe remettre en Ordre de retraite. Il fut de même pourſuivi le lendemain par les Anglois ; mais aprés avoir eſſuié quelques volées de canon, il entra dans ſes Ports avec la gloire d'avoir par ſa valeur, & par ſon habileté conſervé à ſa Patrie un riche convoi qui alloit devenir la proie des ennemis.

Remarque 2.

La route la plus naturelle de cet Ordre eſt de faire vent-arriere : mais s'il étoit néceſſaire, on pourroit encore courir vent-largue de l'un ou de l'autre bord, comme l'Armée B A C qui court largue de quatre rumbs ſtribord : & même on pourroit courir au plus-prés, comme l'Armée E F G qui court au plus-prés ſtribord. Planc. 30. *Les routes de cet Ordre.*

Remarque 3.

Quand on pourſuit une Armée qui fait retraite, on commence par détacher les meilleurs voiliers pour la ſuivre, & enlever les Vaiſſeaux ennemis qui reſtent de l'arriere, ou pour engager le combat avec les fuiards. Le reſte de l'Armée victorieuſe doit à peu prés ſe ranger dans le même Ordre que l'ennemi, afin de ſe pouvoir mettre en bataille, s'il étoit néceſſaire. Cela s'entend lorſque l'Armée qu'on pourſuit, n'eſt pas ſi inférieure à celle qui la pourſuit, qu'elle ne puiſſe bien encore hazarder le combat ; car ſi l'Armée qui fuit n'avoit nulle proportion avec l'Armée victorieuſe, il faudroit que la victorieuſe fondît ſur elle ſans ordre, à peu prés comme une Armée de terre donne dans un Camp ennemi qu'elle a forcé : parceque ſi l'Armée victorieuſe s'amuſoit à ſe ranger, elle donneroit lieu à l'ennemi d'échaper. *Si on pourſuit.*

§. XIII.

L'Ordre d'une Armée qui garde un Paſſage.

Plane. 31. POur gardet efficacement un paſſage, il faut avoir une Armée qui ſoit preſque double de celle qu'on veut empêcher de paſſer. Alors on la diviſera en deux parties, qui croiſeront l'une d'un côté du paſſage, & l'autre de l'autre. Ainſi pour garder le détroit AE par où l'on veut empêchet que l'Armée CD ne paſſe, on fera croiſer l'Eſcadre AB du côté A du détroit, & l'Eſcadre EF de l'autre. Puis quand l'ennemi CD ſe préſentera au paſſage, l'Eſcadre EF qui ſe trouvera au-vent, fondra vent-arriere ſur lui, tandis que l'Eſcadre AB tiendra le vent pour le couper. De cette maniere il ſera impoſſible à l'Eſcadre CD d'échapper, quelque maneuvre qu'elle faſſe.

Remarque.

Si on ne prend pas ces précautions, & que l'Armée qui garde le paſſage ſe trouve être ſous-le vent comme AB, l'Armée CD en tenant un peu auſſi le vent, pourra ranger le côté E du détroit & échapper. Si l'Armée qui garde le paſſage ſe trouve au-vent comme EF, l'Armée CD larguera un peu plus pour ranger le côté A du détroit, & mille accidens aſſez ordinaires à la mer lui pourront donner lieu d'amuſer l'ennemi juſques à ce que la nuit ſurvienne.

Exemple.

Paſſage du Détroit. 1690. Les Alliez pouvoient prendre ces précautions l'an 1690. quand ils voulurent garder le Détroit de Gilbratar, & empêcher que le Comte de Chateaurenaud Lieutenant Général ne le paſſât pour aller joindre l'Armée de Breſt. Le Comte de Chateaurenaud n'avoit que trois gros Vaiſſeaux de guerre, & deux médiocres, & les Alliez en avoient plus de vingt, & il leur étoit aiſé d'occuper l'un & l'autre côté du Détroit, avec une Eſcadre beaucoup plus forte que celle de l'ennemi. Ils aimérent mieux ſe tenir au-vent du Détroit, pour tomber plus aiſément ſur le Comte de Chateaurenaud quand il paſſeroit. Ce Comte s'étant préſenté quelques heures avant la nuit au Détroit, avec un petit vent de Sud-Eſt, découvrit les Alliez du côté de la Barbarie. La valeur qui lui eſt naturelle, lui fit mépriſer un danger qui paroiſſoit inévitable; il met ſes gens en bon ordre, & s'avance avec un air qui fait croire aux ennemis qu'il veut conſerver l'avantage du vent : mais la nuit étant ſurvenuë, il donne dans le Détroit, le vent, la marée, tout le favoriſe. Les ennemis veulent le pourſuivre, mais les courants leur ſont contraires, il leur échappe, ils le perdent bien-tôt de vûë : ſans qu'ils

A
B
C

Pl. 32.

Buchet fecit

qu'ils puiſſent eux-mêmes comprendre comment ils l'ont laiſſé paſſer.

§. XIV.

L'Ordre d'une Armée qui force un Paſſage.

I.

QUelques-uns veulent qu'on mette l'Armée qui paſſe un détroit, ſur deux Colomnes, les moindres Vaiſſeaux de guerre à la tête & les plus gros à la queuë, & que les Brulots & les Bâtimens de charge ſoient entre les deux lignes. Je trouve neanmoins quelque difficulté dans cet Ordre, parceque ſi les deux Colomnes ſont fort éloignées, elles pourront être ſeparées par quelque accident, ou coupées : ſi elles ſont peu éloignées, elles ſeront doublées, c'eſt à dire que l'ennemi les attaquant de part & d'autre, les mettra l'une & l'autre entre deux feux. Planc. 32.

II.

J'aimerois donc mieux ranger l'Armée qui force un paſſage, en Ordre de retraite en repliant un peu les Aîles de part & d'autre, pour leur donner moins d'étenduë : de cette maniere l'Armée ne pourroit être attaquée de nulle part ſans y avoir dequoi ſe défendre. Figur. 1.

Exemple.

Le point eſſentiel d'un Général qui veut forcer un paſſage, eſt de ſçavoir profiter des vents qui peuvent favoriſer ſon deſſein, comme fit le Comte de Tourville à préſent Maréchal de France l'an 1689. Le Roi l'avoit nommé pour commander ſon Armée Navale contre les Alliez ; mais il falloit faire la jonction de nos Vaiſſeaux de Provence, avec ceux du Ponant ; & la choſe n'étoit pas aiſée, parceque les Alliez pouvoient venir croiſer avec toutes leurs forces à l'entrée de Breſt où la jonction devoit ſe faire. En effet le Comte de Tourville aiant armé vingt Vaiſſeaux de guerre à Toulon, & les aiant conduit à la hauteur d'Oüeſſan, apprit que les Alliez étoient à l'entrée de l'Iroiſe avec environ ſoixante & dix Vaiſſeaux de ligne, & qu'ils tenoient bloquez quarante de nos Vaiſſeaux dans la rade de Breſt. Les conjonctures étoient fâcheuſes, parceque l'Eſcadre du Comte de Tourville étoit trop petite pour riſquer un combat, & que d'autre part étant depuis deux mois à la mer, elle manquoit de beaucoup de choſes néceſſaires : ainſi on ne pouvoit pas penſer à repaſſer en Provence, outre que c'étoit faire échoüer les deſſeins du Roi, & mettre nos Ponantois en danger d'être inſultez à Breſt, qui n'étoit pas encore hors d'inſulte comme il eſt à préſent. Le Comte de Tourville s'étoit attendu à la manœuvre des ennemis, & il avoit déja pris ſon parti. Il ſça- *Jonction de l'Eſcadre du Levant avec celle du Ponant.*

voit que le vent de Sud-Oüeſt regne fort dans ce parage, & il étoit réſolu de l'attendre, ſçachant bien que d'un vent du Sud-Oüeſt forcé les Alliez ne pourroient pas tenir ſur Oüeſſan, & qu'ils ſeroient obligez de donner dans la Manche, en même temps que nous donnerions dans l'Iroiſe. Nous demeurâmes ſix jours à attendre le vent de Sud-Oüeſt, environ trente lieuës au-large d'Oüeſſan, où nôtre Général avoit pris toutes les précautions néceſſaires, en cas que les ennemis nous y vinſſent chercher. Ce fut le 29. de Juillet qu'un vent de Sud-Oüeſt forcé nous fit prendre la route de Breſt, & nous fit eſperer de finir une navigation qui commençoit de nous beaucoup fatiguer. On détacha deux Frégates pour forcer de voiles, & tâcher de reconnoître la terre, afin de prendre des meſures plus juſtes. Sur le midi nous crûmes être à douze lieuës à l'Oüeſt d'Oüeſſan ; mais comme nous n'avions pas vû la terre depuis long-temps, il y avoit quelque danger que nous n'en fuſſions plus-prés, & qu'à travers une brume fort épaiſſe nous n'allaſſions donner ſur quelques rochers. C'eſt pourquoi le Comte de Tourville qui ne vouloit rien précipiter, fit mettre côté-en-travers à toute l'Eſcadre, en attendant le retour des deux Frégates. Ces ſages précautions ne furent pas du goût de tout le monde : l'impatience où on étoit d'entrer à Breſt, l'inconſtance du vent, la crainte de ne recouvrer de long-temps une ſi belle occaſion de finir nos maux, tout cela faiſoit trouver étrange à quelques-uns, qu'on perdît à la cape un temps ſi prétieux, & je conviens que nous attendions nos Frégates avec beaucoup d'impatience. Elles nous rejoignirent ſur le ſoir, & nous apprirent qu'elles avoient vû Oüeſſan, & que nous en étions environ à quatorze lieuës à l'Oüeſt. Une ſi heureuſe nouvelle nous remplit de joie, & donna lieu au Comte de Tourville de prendre ſi bien ſes meſures, que le lendemain au point du jour nous nous trouvâmes à l'entrée de l'Iroiſe. Le vent étoit venu au Nord-Oüeſt, & les ennemis qui étoient huit ou dix lieuës au-vent, eurent le déplaiſir de nous voir entrer à Breſt, où nous fûmes reçûs avec les applaudiſſemens que méritoit une jonction ſi heureuſe. Les Alliez ne ſe croiant plus en ſeureté ſur Oüeſſan, allérent paſſer le reſte de la campagne aux Sorlingues.

Sages précautions.

TRAITÉ DES EVOLUTIONS NAVALES.

SECONDE PARTIE.

Changer la disposition des Escadres.

EXPLICATION DU SUJET.

ON divise l'Armée Navale en trois Escadres, comme l'on divise une Armée de terre en trois Corps, dont le premier fait l'Avant-garde, le second fait le Corps-de bataille, & le troisiéme fait l'Arriere-garde. Chaque Escadre a son Commandant ; le Commandant de la premiere Escadre se nomme Amiral, & il porte son Pavillon au grand mât ; le second se nomme Vice-Amiral, & il porte son Pavillon au mât de Mizaine ; le troisiéme se nomme Contre-Amiral, & il porte son Pavillon au mât d'Artimon. Quand l'Armée est fort nombreuse, chaque Escadre a trois Divisions, & alors chaque Escadre a son Amiral, son Vice-Amiral, & son Contre-Amiral, comme nous verrons plus bas.

Quand une Armée Navale est rangée en quelque Ordre, des raisons importantes peuvent obliger le Général de changer la disposition de ses Escadres, ou de ses Divisions ; c'est-à-dire qu'il faudra mettre l'Escadre qui fait l'Avant-garde, à l'Arriere-garde, ou au Corps-de bataille &c. ou il faudra mettre sous-le vent l'Escadre qui est au-vent &c. La chose ne paroîtra pas peut-être de grande conséquence pour la pratique, & je conviens que c'est ici la partie la moins nécessaire des Evo-

lutions : elle eſt neanmoins néceſſaire, & un Général ſe trouveroit quelquefois en peine, s'il n'avoit pas des voyes aisées pour changer la diſpoſition de ſes Eſcadres. C'eſt ce qui m'oblige de traitter ici cette matiére à fond, & de donner des régles pour faire d'une maniere exacte & courte, tous les changemens qu'on voudra dans chaque Ordre, pour la diſpoſition des Eſcadres.

§. I.

Changer la diſpoſition des Eſcadres, quand l'Armée eſt ſur la perpendiculaire du vent.

I.

Mettre l'Eſcadre du milieu à la place d'une des deux autres.

Planc. 33. SOit l'Armée ED ſur la perpendiculaire du vent, & qu'on veüille mettre le Corps-de bataille AB à la place d'une des Aîles CD. L'Eſcadre EF mettra en pane, & l'Eſcadre CD mettra le Cap ſur elle pour la joindre, tandis que l'Eſcadre AB aiant couru vent-arriere la longueur d'un cable, viendra au-vent de huit rumbs bas-bord pour ſe mettre en pane ſur HI, juſques à ce que les deux autres Eſcadres faiſant ſervir, viennent vent-arriere ſe mettre ſur HK.

Remarque.

Autre maniere. On pourroit mettre en pane l'Eſcadre CD, & faire courir l'Eſcadre EF largue de deux rumbs bas-bord pour occuper AB, tandis que l'Eſcadre AB aprés avoir couru vent arriere la longueur d'un cable, viendroit au-vent de huit rumbs ſtribord pour ſe mettre en pane ſur GE, en attendant que les deux autres Eſcadres ſe viendroient mettre ſur IG.

II.

Mettre le Corps-de bataille à la place d'une Aîle, & mettre l'autre Aîle au Corps-de bataille.

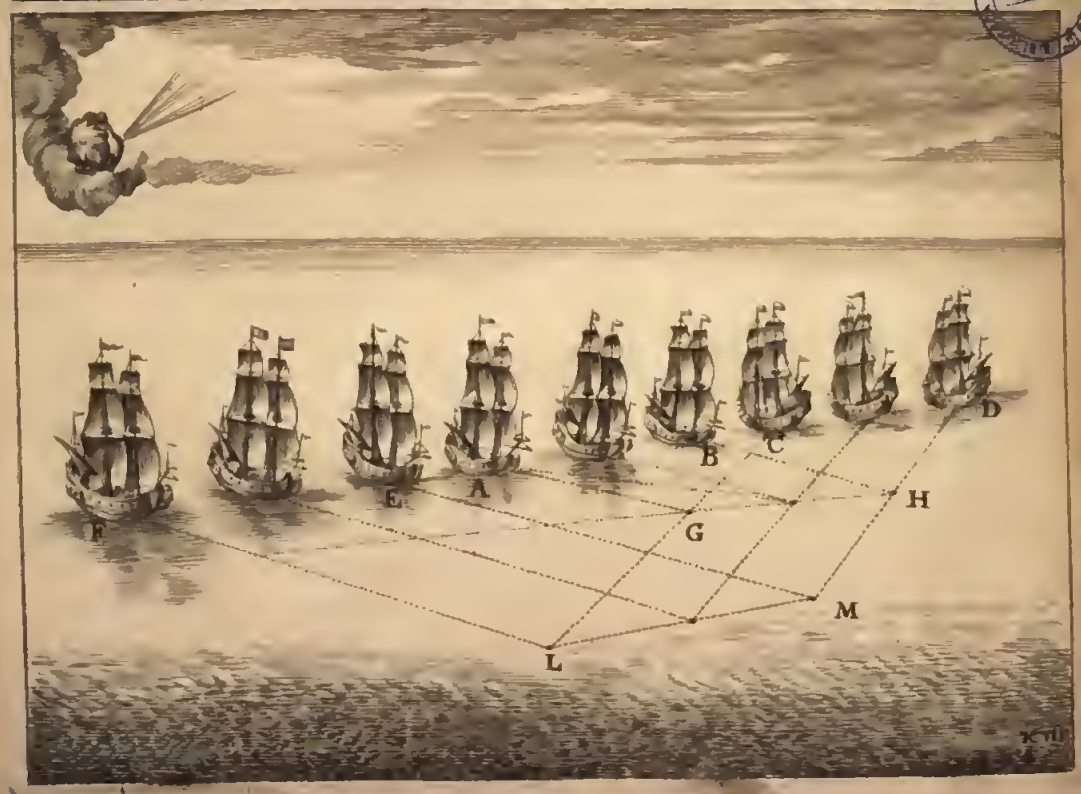
Figur. 2. Si on veut que l'Eſcadre EF faſſe le Corps-de bataille, & que l'Eſcadre CD faſſe l'Aîle de ſtribord. Les Eſcadres BAE courront largue de deux rumbs ſtribord, & l'Eſcadre CD vent-arriere. Puis quand l'Eſcadre CD aura couru la longueur d'un cable, elle viendra au-vent de huit rumbs bas-bord pour occuper GH, tandis que les deux autres Eſcadres aiant occupé AD, y feront vent-arriere pour ſe rendre ſur IG.

Remarque.

Autre maniere. On peut encore renverſer l'Evolution, en faiſant que l'Eſcadre FE faſſe

Pl. 33.
I
H
G
K
D
C
B
A
F
E
H
G
D
I

L
I
F
E
A
B
C
D
G
H


F
E
A
B
C
D
G
H
M
L

faſſe à contre-ſens les maneuvres que nous avons marqué pour l'Eſcadre CD, & que les Eſcadres AD faſſent auſſi à contre-ſens les maneuvres que nous avons marqué pour les Eſcadres BE.

III.

Mettre les Ailes à la place l'une de l'autre.

Si on veut que l'Eſcadre CD change de place avec l'Eſcadre EF : Planc. 34.
l'Eſcadre AB mettra en pane, & l'Eſcadre EF viendra au plus-prés ſtribord pour ſe rendre ſur GH, où elle arrivera de ſix rumbs pour occuper CD. Cependant l'Eſcadre CD aura couru largue de quatre rumbs bas-bord pour occuper IL, d'où elle ſe ſera rendu au plus-prés ſur EF.

Remarque.

On pourra auſſi faire l'Evolution précédente à rebours, ſi l'Eſcadre *Autre maniere.*
CD ſe rend ſur HG, & l'Eſcadre EF ſur LI. La raiſon de tout cela vient de ce que l'Armée étant rangée ſur la perpendiculaire du vent, donne lieu de faire les mêmes maneuvres de l'un ou de l'autre bord. Au reſte on voit ſans peine que dans les trois Evolutions précédentes, tout y eſt exactement déterminé par une des trois Eſcadres qui eſt en pane, ſur qui par conſequent les autres peuvent ſe régler. Pour la voilure on peut dire en général, que tous les Vaiſſeaux qui ne ſont pas en pane doivent forcer de voiles.

§. II.

Changer les Eſcadres dans le premier Ordre de marche.

SOit l'Armée DE rangée ſur la ligne du plus-prés bas-bord DE.

I.

Changer l'Avant-garde avec l'Arriere-garde.

Si on veut changer l'Eſcadre EF avec l'Eſcadre CD, l'Eſcadre Figur. 2.
CD courra au plus-prés bas-bord, & les deux autres au plus-prés ſtribord. Puis quand l'Eſcadre AB aura gagné la ligne GH, elle arrivera dans les eaux de l'Eſcadre CD, & courra enſuite comme elle. L'Eſcadre EF continuera ſa bordée juſques à ce qu'étant ſur la ligne LM, elle arrivera dans les eaux des deux autres, & achevera l'Evolution.

Remarque 1.

Le temps qu'il faudra emploier à ce mouvement, eſt déterminé par le temps qui eſt néceſſaire au Vaiſſeau E pour parcourir les lignes E L, L C, & afin que le mouvement ſe faſſe avec plus de vîteſſe, il faudra que les Vaiſſeaux C D forcent de voiles: car quoiqu'il ſemble que les Vaiſſeaux C D aient moins de chemin à faire, cependant il ne pourront pas aller ſi vîte, que les Vaiſſeaux A B ne puiſſent les joindre, & plus ceux-là iront vîte, moins ceux-ci auront à courir, avant que d'arriver dans leurs eaux.

Remarque 2.

Je penſe qu'il ne faut pas differer de répondre à deux difficultez, qu'on peut faire ſur les régles que nous donnons dans cette partie.

Premiere difficulté. 1. Comme les Evolutions que nous donnons en cette partie, ne ſont pas abſolument néceſſaires, il ſeroit bon de les omettre pour ne pas fatiguer les Officiers, en leur faiſant apprendre des choſes qui n'étant pas ſi importantes, empêchent qu'on ne s'applique à de plus importantes : outre que la multitude des régles peut mettre de la confuſion dans les eſprits.

Réponſe. Je répons qu'on trouvera par expérience que les divers mouvemens de l'Armée s'entr'aident, & que les uns ſervent de diſpoſition aux autres. On ne ſçauroit trop exercer les gens qui veulent apprendre un art ; il leur faut faire prariquer mille choſes inutiles, pour les dégroſſir, & leur rendre aiſée la pratique des choſes néceſſaires. Combien de mouvemens inutiles n'apprent-on point aux troupes de terre, pour leur rendre familiers ceux qui ſont plus en uſage. D'ailleurs on ne prétend pas qu'on s'attache d'abord à tous les mouvemens que nous propoſons ; il ſuffira de prendre au commancement les plus ſimples & les plus néceſſaires, pour paſſer enſuite aux autres, afin qu'on n'ignore rien dans une matiére ſi importante.

Seconde difficulté. 2. A quoi ſervent tant de mouvemens dans une Armée Navale, puiſqu'on n'en peut preſque point faire en préſence de l'ennemi, ſans ſe mettre en danger.

Réponſe. Je conviens qu'il eſt dangereux de faire des mouvemens un peu compoſez en préſence de l'ennemi, mais c'eſt parce qu'on n'eſt pas rompu à les faire, qu'on ſe trouble aiſément. Si on s'étoit exercé dans ces ſortes de mouvemens ; bien loin qu'il fût dangereux de les faire en préſence de l'ennemi, ils ſerviroient merveilleuſement à le dérouter, & à lui donner le change. Ne voit on pas tous les jours dans les Armées de terre, qu'un mouvement fait à propos étourdit l'ennemi, & commence le gain d'une bataille ?

G
H
E
F
A
B
C
D
E
F
B
A
C
D
H
G
L
3

II.

Mettre à l'Arriere-garde l'Eſcadre qui faiſoit l'Avant-garde, & mettre au milieu celle qui faiſoit l'Arriere-garde.

Si on veut que l'Eſcadre E F paſſe à l'Arriere-garde, & que l'Eſcadre D C ſe mette au Corps-de bataille. Les Eſcadres A B, C D courront au plus-prés ſtribord, & l'Eſcadre E F courra au plus-prés bas-bord, juſques à ce qu'étant ſur G H, elle puiſſe arriver dans les eaux des deux autres, & occuper la ligne C D. Plane. 55.

Remarque.

Tous les Vaiſſeaux pourront forcer de voiles, afin que l'Evolution ſe faſſe plus vîte : car quoiqu'il ſemble que les Vaiſſeaux E F aient plus de chemin à faire que les autres, ils pourront toûjours les joindre en arrivant plûtôt dans leurs eaux.

III.

Mettre à l'Avant-garde l'Eſcadre qui faiſoit le Corps-de bataille, & au milieu celle qui faiſoit l'Avant-garde.

Si on veut que l'Eſcadre E F paſſe au milieu, & que l'Eſcadre A B prenne l'Avant-garde. L'Eſcadre C D mettra en pane, & l'Eſcadre A B courra au plus-prés bas-bord pour ſe mettre ſur E F, tandis que l'Eſcadre E F coutra au plus-prés ſtribord, juſques à ce qu'aiant gagné la ligne G H, elle pourra arriver vent-arriere pour ſe mettre ſur la ligne A B. Figur. 1.

Remarque.

L'Eſcadre A B obſervera de donner le temps à l'Eſcadre E F de paſſer au-vent : aprés quoi elles pourront toutes deux forcer de voiles pour achever plûtôt l'Evolution ; ſans craindre de ſe trop éloigner de l'Eſcadre C D, qui pourra faire ſervir pour les joindre s'il eſt néceſſaire.

IV.

Mettre à l'Arriere-garde l'Eſcadre qui faiſoit le Corps-de bataille, & au milieu celle qui faiſoit l'Arriere-garde.

Planc. 36. Si on veut que l'Eſcadre AB prenne l'Arriere-garde, & que l'Eſcadre EF faſſe le Corps-de bataille. L'Eſcadre CD courra au plus-prés ſtribord, & les deux autres courront au plus-prés bas-bord, juſques à ce qu'aiant gagné la ligne GH, elles puiſſent arriver dans les eaux de l'Eſcadre CD.

Remarque.

Il faudra que l'Eſcadre CD donne le temps aux deux autres de lui paſſer au-vent ; mais enſuite elle forcera de voiles le plus qu'il ſera poſſible, afin que les Eſcadres BE ne ſoient pas obligées de courir ſi long-temps au plus-prés.

V.

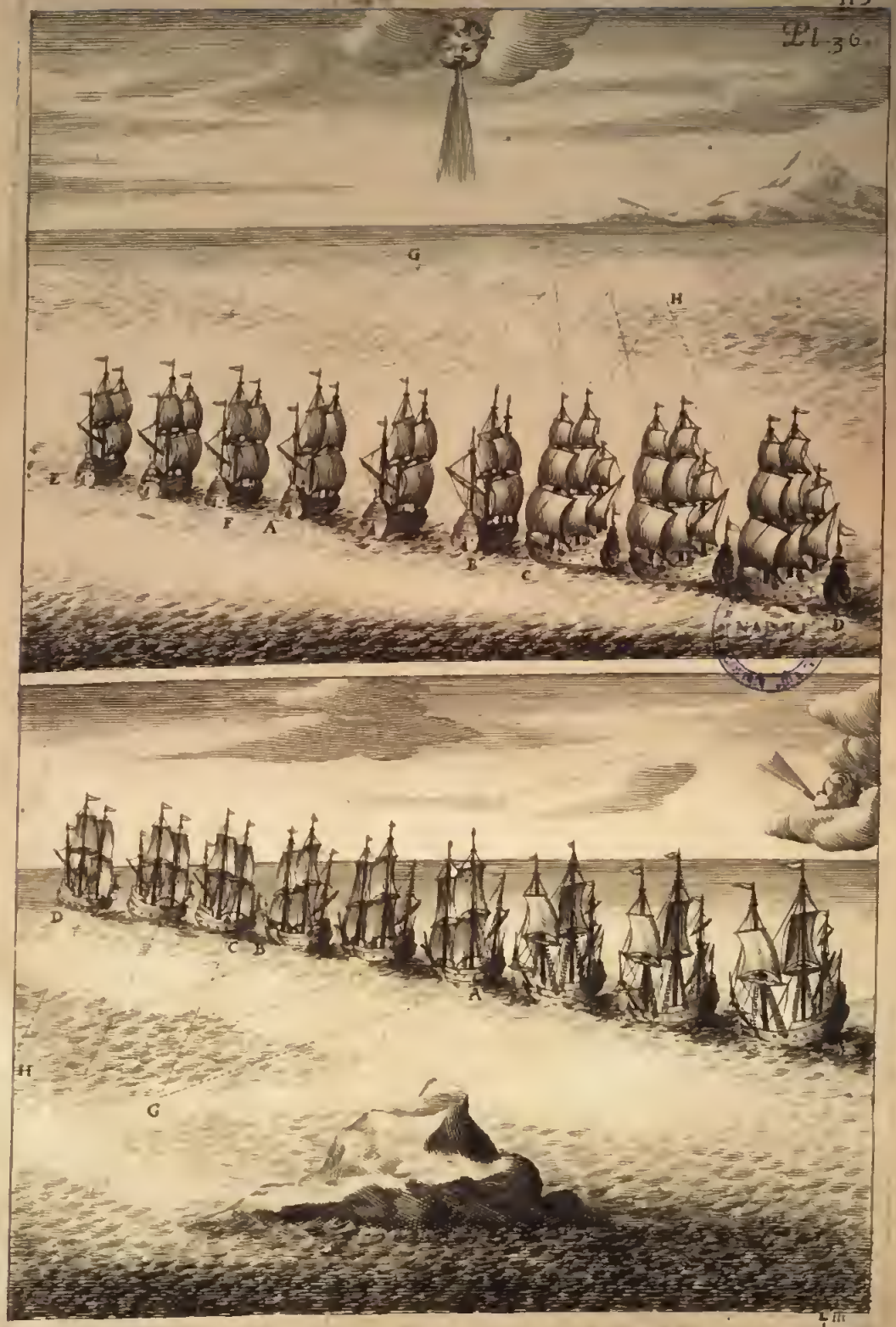
Mettre au Corps-de bataille l'Eſcadre qui faiſoit l'Arriere-garde.

Figur. 2. Si on veut que l'Eſcadre CD changè de place avec l'Eſcadre AB; l'Eſcadre EF mettra en pane, l'Eſcadre CD courra au plus-prés ſtribord, & l'Eſcadre AB au plus-prés bas-bord, juſques à ce que l'Eſcadre CD ait joint l'Eſcadre EF, & que l'Eſcadre AB ait gagné la ligne GH, d'où elle arrivera dans les eaux des deux autres.

Remarque.

L'Evolution ſe fait plus aiſément, quand l'Eſcadre qui ſe doit mettre dans les eaux d'une autre, s'y met en arrivant vent-arriere : ainſi il faut obſerver dans tous les mouvemens précédens, que les Vaiſſeaux qui doivent ſe mettre dans les eaux des autres, courent juſques à ce qu'ils y puiſſent arriver vent-arriere, ſans ſe mettre en peine qu'on y emploie un peu plus de temps.

Pl. 36.



F
I
L
A
G
B
C
D
H

F
E
L
A
G
B
C
D
M
H
K
I
LIII

§. III.

Changer la disposition des Escadres dans le troisiéme Ordre de marche.

SOit l'Armée DGF rangée sur le troisiéme Ordre de marche.

I.

Faire changer le Corps-de bataille avec une des deux Aîles.

Si on veut que l'Escadre AGB change de place avec l'Escadre EF. L'Escadre CD mettra en pane, & la partie GF de l'Armée courra au plus-prés bas-bord, jusques à ce que la partie GB se soit toute mis dans ses eaux : alors l'Escadre EF qui sera sur HI, revirera toute en même temps, & courra jusques à ce qu'elle puisse arriver dans les eaux de l'Escadre AB qui aura continué sa bordée. Aprés cela le Vaisseau E qui sera sur G mettra le Cap sur l'Escadre CD pour la joindre, & les autres Vaisseaux qui seront sur GH, se mettront successivement dans ses eaux. Les Escadres AB, EF forceront toûjours de voiles. Planc. 37.

II.

Mettre les Escadres qui font les Aîles, l'une à la place de l'autre.

Si on veut que les Escadres CD, EF changent de place l'une avec l'autre. L'Escadre AGB mettra en pane, & l'Escadre EF aiant reviré au point F par la contre-marche, se mettra sur FH, d'où arrivant toute en même temps de trois rumbs, elle viendra occuper l'espace CD. Cependant l'Escadre CD aiant aussi reviré par la contre-marche au point D, se sera rangé sur KI, d'où arrivant aussi de quatre rumbs elle se rendra sur EF. Figure 2.

Remarque.

Quoique ce mouvement paroisse embarrassé, il ne l'est nullement dans la pratique, parceque l'Escadre qui est en pane, détermine les mouvemens des deux autres ; il faut seulement observer que l'Escadre CD n'arrive que quand l'Escadre EF sera sur la ligne LM, sous-le vent de la ligne EK.

III.

Mettre l'Eſcadre du milieu à la place d'une Aile, & mettre l'autre Aile au milieu.

Planc. 38. Si on veut que l'Eſcadre AGB prenne la place de l'Eſcadre CD, & que l'Eſcadre EF ſe mette au milieu. L'Eſcadre CD revirera par la contre-marche au point D, pour ſe mettre ſur DH, d'où arrivant toute en même temps de trois rumbs, elle viendra occuper l'eſpace EF. Cependant les deux autres Eſcadres courront d'abord, comme pour ſe mettre ſucceſſivement dans les eaux de l'Eſcadre CD; mais quand le milieu de l'Eſcadre EF ſera au point G, les deux Eſcadres EF, AB ſe trouvant ſur les lignes DGA mettront en pane, pour attendre que l'Eſcadre CD ſe ſoit mis dans ſon poſte.

Remarque.

L'Eſcadre CD forcera de voiles, pour finir plûtôt l'Evolution dont le temps ſera déterminé par celui que le Vaiſſeau D emploiera à parcourir les lignes DHF.

§. IV.

Changer la diſpoſition des Eſcadres dans le quatriéme Ordre de marche.

Figur. 2. SOit l'Armée C, A, B rangée ſur le quatriéme Ordre de marche.

I.

Mettre le Corps-de bataille à la place d'une des deux Ailes.

Si on veut que l'Eſcadre A change de place avec l'Eſcadre B; l'Eſcadre C mettra en pane, & l'Eſcadre A courra vent-arriere, juſques à ce que l'Eſcadre B qui courra largue de quatre rumbs bas-bord, ſe ſoit mis dans ſes eaux: alors l'Eſcadre A viendra au plus-prés ſtribord, & les deux autres courront vent-arriere, juſques à ce qu'elles aient amené l'Eſcadre A au rumb qui convient: & l'Armée ſe trouvera alors ſur F, E, D.

Remarque.

Tout ce mouvement ſera fort déterminé, & par conſéquent beaucoup plus aiſé dans la pratique qu'il ne paroît. Il faut ſeulement obſerver que l'Eſcadre B doit d'abord faire force de voiles; mais quand elle

R. Ogier fecit a Bon Rencontre a Lyon 1697

D
E
F
A
C
B

A
C
B
D

elle a gagné les eaux de l'Eſcadre A, elle doit carguer des voiles, tandis que celle-ci force à ſon tour. Il ne faut pas craindre que la tête B ne coupe les Colomnes de l'Eſcadre A, qui ſont la moitié moins longues que la ligne AB.

II.

Mettre les Eſcadres qui ſont les Ailes, à la place l'une de l'autre.

Si on veut que l'Eſcadre B change de place avec l'Eſcadre C, Plane. 39. l'Eſcadre A courra vent-arriere, & l'Eſcadre C courra au plus-prés ſtribord, juſques à ce qu'elle ſoit au point G dans les eaux de l'Eſcadre A, qui alors mettra en pane dans le poſte D : enſuite l'Eſcadre C arrivera de quatre rumbs pour ſe rendre ſur l'eſpace B. Cependant l'Eſcadre B aura couru largue de quatre rumbs pour gagner le poſte A, où mettant au plus-prés bas-bord elle ſe ſera rendu ſur le poſte C. Enfin les Eſcadres C, B aiant occupé réciproquement les poſtes B, C, courront vent-arriere pour amener l'Eſcadre A au rumb qui convient, en gagnant les poſtes F, E.

Remarque.

L'Evolution ſera moins embaraſſée dans la pratique, qu'il ne ſemble ; parceque les poſtes D, G ſeront déterminez, quand les trois Eſcadres ſeront ſur une même ligne DAG ; de même les poſtes C, B ſeront réciproquement déterminez, quand les Eſcadres B, C ſeront ſur la perpendiculaire du vent. Le temps qu'on emploiera à faire l'Evolution, ſera celui que le Vaiſſeau C mettra à parcourir les lignes CG, GB, BF, en forçant de voiles.

III.

Mettre l'Eſcadre du milieu à la place d'une Aîle, & mettre l'autre Aîle au milieu.

Si on veut que l'Eſcadre A prenne la place de l'Aîle B, & que Figur. 2. l'Aîle C faſſe le Corps-de bataille. Les Eſcadres A, C mettront en pane, tandis que l'Eſcadre B courra au plus-prés bas-bord, pour ſe mettre ſur l'eſpace D ſous-le vent de l'Eſcadre A : alors l'Eſcadre B arrivera de quatre rumbs, l'Eſcadre A courra au plus-prés ſtribord, & l'Eſcadre C courra largue de quatre rumbs ſtribord, juſques à ce que les trois Eſcadres ſoient les unes à l'égard des autres dans les rumbs qui conviennent.

Remarque.

L'Eſcadre A forcera de voiles, & les deux autres cargueront des voiles, afin que l'Eſcadre A puiſſe plus aiſément gagner ſon poſte.

§. V.

Changer la diſpoſition des Eſcadres dans le cinquiéme Ordre de marche.

Planc. 40. SOit l'Armée AB, CD, EF rangée ſur trois Colomnes, de la maniere que nous avons expliqué dans la partie précédente.

I.

Mettre l'Eſcadre du milieu à la place de celle qui eſt ſous-le vent.

Si on veut que l'Eſcadre du milieu CD change de place avec l'Eſcadre EF qui eſt ſous-le vent. L'Eſcadre EF courra largue de quatre rumbs ſtribord en forçant de voiles, pour ſe rendre ſur FG, où elle mettra en pane. Cependant les deux autres aiant arrivé de huit rumbs bas-bord, viendront occuper à petites voiles l'une CD, l'autre EF; aprés quoi l'Eſcadre AB courant largue de quatre rumbs ſtribord paſſera de CD ſur DK, & l'Eſcadre CD courant largue de huit rumbs ſtribord ira ſe poſter ſur HI. Ainſi l'Armée ſera bien-tôt ſur les lignes DK, FG, HI, rangée comme on le ſouhaitoit.

Remarque.

L'Eſcadre AB connoîtra qu'elle eſt ſur la ligne CD, ſi courant avec la même voilure que l'Eſcadre CD, elle remarque le temps auquel celle-ci ſe trouvera dans les eaux de l'Eſcadre EF. Nous avons dit que les Eſcadres AB, CD devoient faire peu de voiles; c'eſt afin de donner le temps à l'Eſcadre EF de quitter la ligne EF, avant que l'Eſcadre CD y vienne: mais enſuite elles devront forcer de voiles autant qu'elles pourront, afin de rendre plus court le temps de l'Evolution, qui ſera meſuré par celui que le Vaiſſeau C emploiera à parcourir les lignes CE, EH.

I
G
K
H
F
D
B
E
C
A

K
H
G
I
D
B
F
E
C
A

II.

Mettre l'Eſcadre du milieu à la place de celle qui eſt au-vent.

Si on veut que l'Eſcadre du milieu CD change de place avec l'Eſcadre AB qui eſt au vent. L'Eſcadre EF mettra en pane, & l'Eſcadre CD courant largue de quatre rumbs ſtribord, forcera de voiles pour ſe rendre ſur DG, où elle mettra en pane. Cependant l'Eſcadre AB aiant couru à petites voiles largue de huit rumbs basbord, ſe ſera mis ſur la ligne CD, où elle changera de route, & courant largue de huit rumbs ſtribord elle ſe rendra ſur FH. En même temps l'Eſcadre EF ſe rendra ſur IK en courant auſſi largue de huit rumbs ſtribord. Ainſi l'Armée ſera ſur les lignes DG, FH, IK rangée comme on le demandoit. Planc. 41.

Remarque 1.

Nous avons dit que l'Eſcadre AB devoit faire peu de voiles, afin de donner le temps à l'Eſcadre CD de quitter entierement la ligne CD. L'Eſcadre CD déterminera le temps auquel les deux autres commenceront de courir largue de huit rumbs ſtribord, ſçavoir quand l'Eſcadre AB ſera dans les eaux de l'Eſcadre CD. De même l'Eſcadre CD déterminera la diſtance des deux autres : car quand elles ſeront par ſon travers, elles ſeront à la diſtance requiſe. Quand l'Eſcadre AB aura atteint la ligne CD, elle forcera de voiles auſſi-bien que l'Eſcadre EF, afin d'achever plus promptement l'Evolution, qui demande tout le temps néceſſaire au Vaiſſeau A pour parcourir les lignes AC, CF.

Remarque 2.

Quand on dit que l'Eſcadre CD occupe DG, & que l'Eſcadre AB ſe rend ſur CD, il ſemble qu'on mette deux Vaiſſeaux dans le même point D : il faut donc entendre que l'Eſcadre CD ſe met ſur DG de telle maniere, qu'elle laiſſe la place D entierement vuide pour le Vaiſſeau B. Nous prendrons la choſe ſur le même pied dans toutes les autres Evolutions.

III.

Mettre l'Eſcadre qui eſt au-vent, à la place de celle qui eſt ſous-le vent.

Planc. 41. Si on veut que l'Eſcadre AB qui eſt au-vent, change de place avec l'Eſcadre EF qui eſt ſous-le vent. L'Eſcadre EF courra au plus-prés bas-bord en forçant de voiles pour ſe rendre ſur la ligne EG, où elle mettra en pane. En même temps les deux autres Eſcadres courront largue de huit rumbs ſtribord pour ſe mettre dans les eaux de l'Eſcadre EF, l'une ſur la ligne EF, l'autre ſur la ligne FI. Enſuite ces deux Eſcadres courant largue de quatre rumbs bas-bord ſe rendront l'une ſur HL, l'autre ſur MN. Ainſi l'Armée ſera ſur les lignes EG, HL, MN, comme on le demandoit.

Remarque 1.

Il faut que l'Eſcadre AB faſſe au commencement peu de voiles, afin de donner le temps à l'Eſcadre CD de ſe mettre dans les eaux de l'Eſcadre EF, & enſuite de courir quelque temps au plus-prés bas-bord, pour ſe rendre ſur EF. On pourroit mettre en pane les Eſcadres AB, CD, juſques à ce que l'Eſcadre EF eût gagné la ligne EG; alors l'Eſcadre CD courroit largue de huit rumbs bas-bord pour ſe rendre ſur EF, & l'Eſcadre AB courroit largue de huit rumbs ſtribord pour ſe rendre ſur FI: & le reſte de l'Evolution ſe feroit comme dans la précédente.

Autre manière.

Remarque 2.

Quand les Eſcadres AB, CD auront occupé les lignes IF, FE, elles forceront de voiles, pour achever plus promptement l'Evolution, qui demande tout le temps néceſſaire au Vaiſſeau A pour parcourir les lignes AF, FN.

IV.

M
H
E
A
M.IIIIII

Pl 43.

IV.

Mettre ſous-le vent l'Eſcadre qui étoit au-vent, & mettre au-vent l'Eſcadre qui étoit au milieu.

Si on veut que l'Eſcadre AB ſe mette ſous-le vent, & que l'Eſcadre CD ſe mette au-vent. Les Eſcadres CD, EF mettront en pane, & l'Eſcadre AB courant largue de ſix rumbs bas-bord ſe rendra ſur DG, où elle changera de route, & courant largue de huit rumbs ſtribord elle ſe rendra ſur IL, où elle mettra auſſi en pane ; aprés quoi les Eſcadres CD, EF courront largue de quatre rumbs bas-bord, pour ſe mettre par ſon travers, & l'Armée ſe trouvera ſur les lignes DG, FH, LI, de la maniere qu'on demandoit. Planc. 43.

Remarque 1.

On pourra faire l'Evolution d'une autre maniere qui mettra l'Armée plus au-vent ; ſi au lieu de faire paſſer l'Eſcadre AB ſous-le vent des Eſcadres CD, EF, on la fait paſſer au-vent : pour cela il faut que l'Eſcadre AB coure largue de deux rumbs ſtribord, juſques à ce qu'elle ait mis l'Eſcadre CD dans ſes eaux, & qu'enſuite elle coure largue de huit rumbs ſtribord ; aprés quoi les Eſcadres CD, EF courront au plus-prés ſtribord pour ſe mettre par ſon travers. Je conviens même que cette maniere eſt préferable à la précédente quand le temps ne preſſe pas. *Autre maniere.*

Remarque 2.

On pourroit encore faire courir l'Eſcadre AB largue de quatre rumbs ſtribord, tandis que les deux autres courroient largue de quatre rumbs bas-bord. Puis quand l'Eſcadre AB auroit mis l'Eſcadre CD dans ſes eaux, les Eſcadres CD, EF mettroient en pane, & l'Eſcadre AB courroit largue de huit rumbs ſtribord, juſques à ce qu'elle ſeroit aſſez éloignée des deux autres : alors l'Eſcadre AB courroit largue de quatre rumbs bas-bord, & les deux autres courroient au plus-prés ſtribord, juſques à ce que les trois Eſcadres fuſſent par le travers les unes des autres. Cette maniere eſt ſans doute la plus prompte ; mais elle me paroît un peu trop composée. *Autre maniere.*

V.

Mettre au milieu l'Eſcadre qui étoit au-vent, & mettre ſous-le vent l'Eſcadre qui étoit au milieu.

Planc. 44. Si on veut que l'Eſcadre AB ſe mette au milieu, & l'Eſcadre EF au-vent. L'Eſcadre EF courra au plus-prés bas-bord pour ſe rendre ſur OH, où elle mettra en pane : l'Eſcadre CD courra largue de huit rumbs ſtribord pour ſe rendre ſur OG, d'où elle paſſera ſur NM en courant largue de quatre rumbs bas-bord. Cependant l'Eſcadre AB courant vent-arriere, ſe ſera auſſi rendu ſur OG, où elle ſera venuë au-vent de huit rumbs bas-bord, pour gagner LI. Ainſi l'Armée ſe trouvera rangée ſur les lignes OH, LI, NM, comme on l'avoit demandé.

Remarque 1.

Cette Evolution paroîtra d'abord un peu indéterminée ; car il ſemble que rien ne peut faire connoître à l'Eſcadre EF l'endroit où elle doit mettre en pane. Neanmoins ſi on examine la choſe de plus prés on trouvera 1. Que l'Eſcadre CD eſt déterminée à courir par le rumb qu'on lui preſcrit avec une voilure qui donne le temps à l'Eſcadre EF de lui paſſer au-vent. 2. l'Eſcadre EF eſt déterminée à mettre en pane, quand en forçant de voiles elle a laiſſé à l'Eſcadre CD l'eſpace néceſſaire pour paſſer ſous-le vent. 3. L'Eſcadre EF étant en pane, donne lieu aux deux autres de ſe venir mettre dans ſes eaux, où elles changent de route pour gagner ſon travers, par des rumbs qui les mettent naturellement à la diſtance requiſe. Il faut ſeulement obſerver que les Eſcadres AB, CD ménageront leurs voiles, juſques à ce qu'elles aient paſſé dans les eaux de l'Eſcadre CD ; mais enſuite elles forceront de voiles pour achever plus promptement l'Evolution.

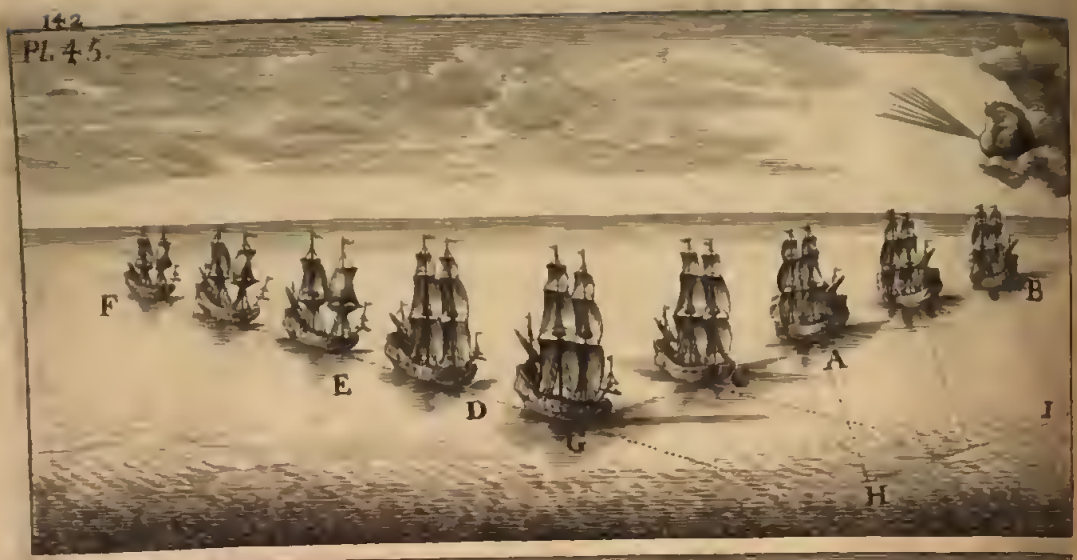
Remarque 2.

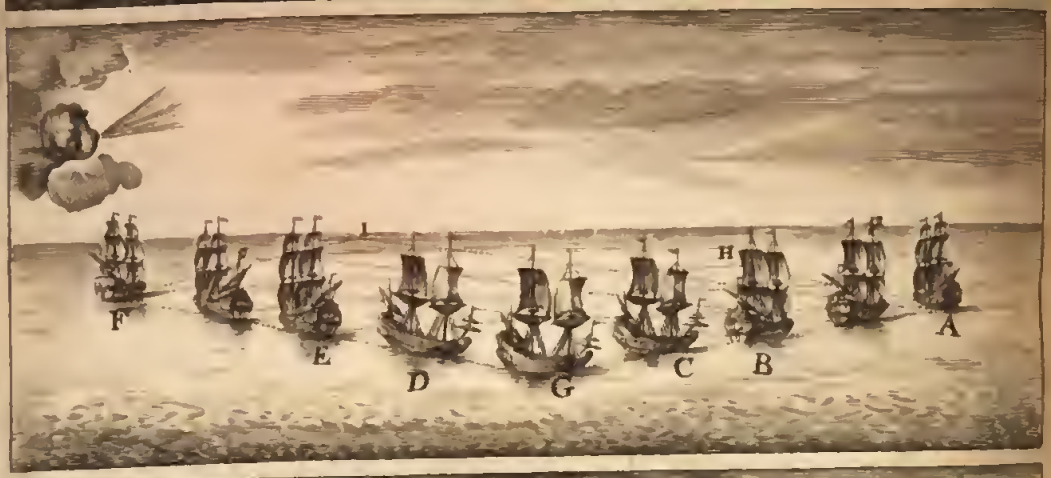
Autre maniere. On pourroit faire la même choſe par une autre voye, en faiſant paſſer les Eſcadres AB, CD au-vent de l'Eſcadre EF ; mais l'Evolution n'en ſeroit ni plus ſimple, ni plus courte, ni plus avantageuſe pour gagner le vent.

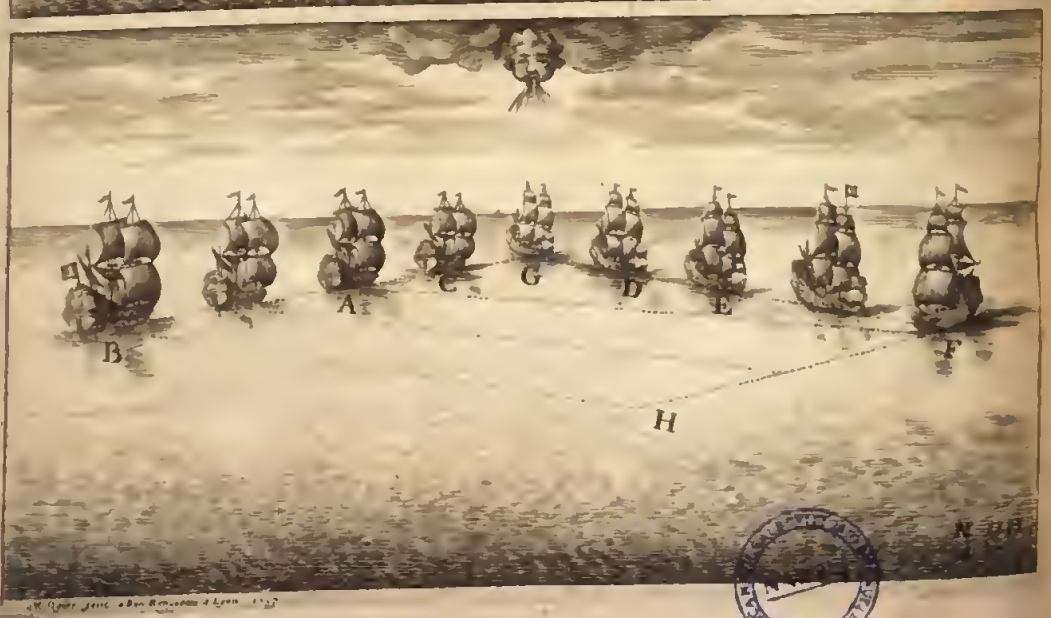
§. VI.

H
I
M
C
E
O
L
N
D
F
B

Pl. 45.







§. VI.

Changer la disposition des Escadres dans l'Ordre-de retraite.

SOit l'Armée BGF rangée sur l'Ordre-de retraite.

I.

Mettre l'Escadre du milieu à la place d'une des deux autres.

Si on veut que l'Escadre CD du milieu change de place avec l'Es- Planc. 45.
cadre AB. L'Escadre EF mettra en pane, & l'Escadre CD courra toute au plus-prés stribord en forçant de voiles la longueur de deux cables ; aprés quoi sa partie GC arrivera de quatre rumbs, & le reste de l'Escadre se mettra dans ses eaux, jusques à ce qu'elle soit toute sur la ligne H I, d'où elle pourra arriver vent-arriere sur la ligne AB. Cependant l'Escadre AB se sera logé sur les lignes CGD.

Remarque.

Les deux Escadres forceront de voiles, pour achever plus promptement l'Evolution : & il ne faut pas craindre que le Vaisseau A ne coupe la queuë de l'Escadre CGD, parceque le Vaisseau A ne commence à courir qu'aprés que les Vaisseaux CG lui ont passé au-vent, & d'ailleurs la ligne AG est plus longue que DG.

II.

Changer les Escadres des Aîles l'une avec l'autre.

Si on veut que l'Escadre AB change de place avec l'Escadre EF. Figur. 2.
L'Escadre CD aiant mis en pane, le Vaisseau A courra largue de quatre rumbs bas-bord, & le reste de son Escadre se mettra successivement dans ses eaux, jusques à ce qu'elle soit toute sur AH ; alors elle reviendra toute en même temps de trois rumbs au-vent, pour se rendre sur EF. Cependant l'Escadre EF se sera mis sur FI, & aprés avoir donné le temps à l'Escadre AB de lui passer au-vent, elle aura couru au plus-prés stribord pour venir occuper l'Espace AB.

III.

Mettre l'Escadre du milieu à la place d'une des Aîles, & mettre l'autre Aîle au milieu.

Si on veut que l'Escadre AB soit au milieu, & que l'Escadre CD Figur. 3.
prenne la place de l'Escadre EF. La tête F courra largue de quatre

rumbs ſtribord, & le reſte de l'Armée coûrra comme pour ſe mettre dans ſes eaux. Puis quand l'Eſcadre FE ſera toute ſur FH, elle viendra au-vent de trois rumbs pour ſe rendre ſur BA, & le reſte de l'Armée mettra en pane quand le milieu de l'Eſcadre AB ſera au point G.

Remarque 1.

Pour la ſeconde Evolution. La ſeconde Evolution eſt fort ſimple, & fort exacte : il faut ſeulement obſerver que l'Eſcadre EF ne coure pas beaucoup ſur la ligne FI, de peur de ſe mettre trop ſous-le vent de la ligne AB. Ainſi il faudra qu'elle mette en pane, afin d'attendre que l'Eſcadre AB lui ait laiſſé l'eſpace néceſſaire pour ſe rendre à ſon poſte.

Remarque 2.

Pour la troiſiéme. La troiſiéme Evolution eſt encore plus ſimple, plus exacte, & plus prompte : tous les Vaiſſeaux pourront forcer de voiles, mais ſur tout il eſt néceſſaire que l'Eſcadre EF force le plus qu'elle pourra, parceque le temps de l'Evolution ſera meſuré par celui que le Vaiſſeau F mettra à parcourir les lignes FHB.

TRAITE'
DES EVOLUTIONS NAVALES.

TROISIE'ME PARTIE,

Rétablir les Ordres quand le vent change.

EXPLICATION DU SUJET.

IL eſt fort ordinaire à la mer d'avoir des changemens de vent, & ils ſont tous capables de mettre le déſordre dans une Armée, qui n'eſt pas bien diſciplinée. Les Ordres étant établis par rapport au vent, ils ſont troublez quand le vent change, & l'Armée ſe trouveroit dans une terrible confuſion, ſi elle n'avoit pas des régles aiſées, pour rétablir l'Ordre que le changement de vent lui a fait perdre. Je ſçai qu'en ces rencontres on peut rétablir l'Ordre par les mêmes voyes qu'on le forme, lorſque l'Armée n'en a encore point : mais on voit aiſément que ce ſeroit là une ſource de fâcheux accidens ; les Eſcadres ſe ſépareroient, les Vaiſſeaux s'aborderoient, toute l'Armée demeureroit un temps infini à ſe ranger : au lieu que ſi on ſuit les régles que nous allons donner, le changement de vent ne dérange nullement l'Armée; chaque Vaiſſeau ne laiſſe pas de ſe trouver dans ſon poſte, & un petit mouvement qui ſe fait d'une maniere également exacte & imperceptible, remet l'Armée dans l'Ordre qu'elle avoit perdu. Je ne ſçai ſi je me trompe, quand je me perſuade que le bon Ordre d'une Armée exige que le poſte & la maneuvre de chaque Vaiſſeau ſoient ſi exac-

tement déterminez dans toutes les circonſtances, qu'il ne leur ſoit jamais libre de choiſir le parti qu'ils ont à prendre : mais il me ſemble du moins que ce ſeroit un moien efficace pour évirer les accidens qui ſont ſi communs à la mer, quand chacun choiſit ſon poſte comme il lui plaît, & fait la maneuvre qui lui paroît plus convenable. C'eſt ce qui m'oblige de marquer par des lignes ponctuées, le poſte de chaque Vaiſſeau durant tout le mouvement, par où l'Armée ſe remet dans l'Ordre que le changement de vent a détruit. On tirera deux avantages de cette précaution. 1. On verra d'une maniere plus nette toutes les circonſtances du mouvement. 2. On ſera moins embaraſſé dans la pratique, quand on aura pris garde que le mouvement de chaque Vaiſſeau eſt ſi bien déterminé par celui de ſes voiſins, qu'un ſeul Vaiſſeau peut régler par ſon exemple le mouvement d'une Diviſion, ou d'une Eſcadre.

§. I.

Rétablir la Ligne-de combat quand le vent change.

I.

Quand le vent vient de l'avant.

Planc. 46. SOit l'Armée AB en Ligne-de combat du vent C, & que le vent change de quatre rumbs en venant à D. Toute l'Armée mettra en pane, & la tête A arrivant de dix rumbs forcera de voiles ſur la ligne AG : puis quand le Vaiſſeau C ſe trouvera avec le Vaiſſeau A dans la ligne du plus-prés CE, il fera ſervir comme lui ; les Vaiſſeaux ſuivans feront la même choſe, & bien-tôt toute l'Armée ſe trouvera ſur la ligne du plus-prés BG.

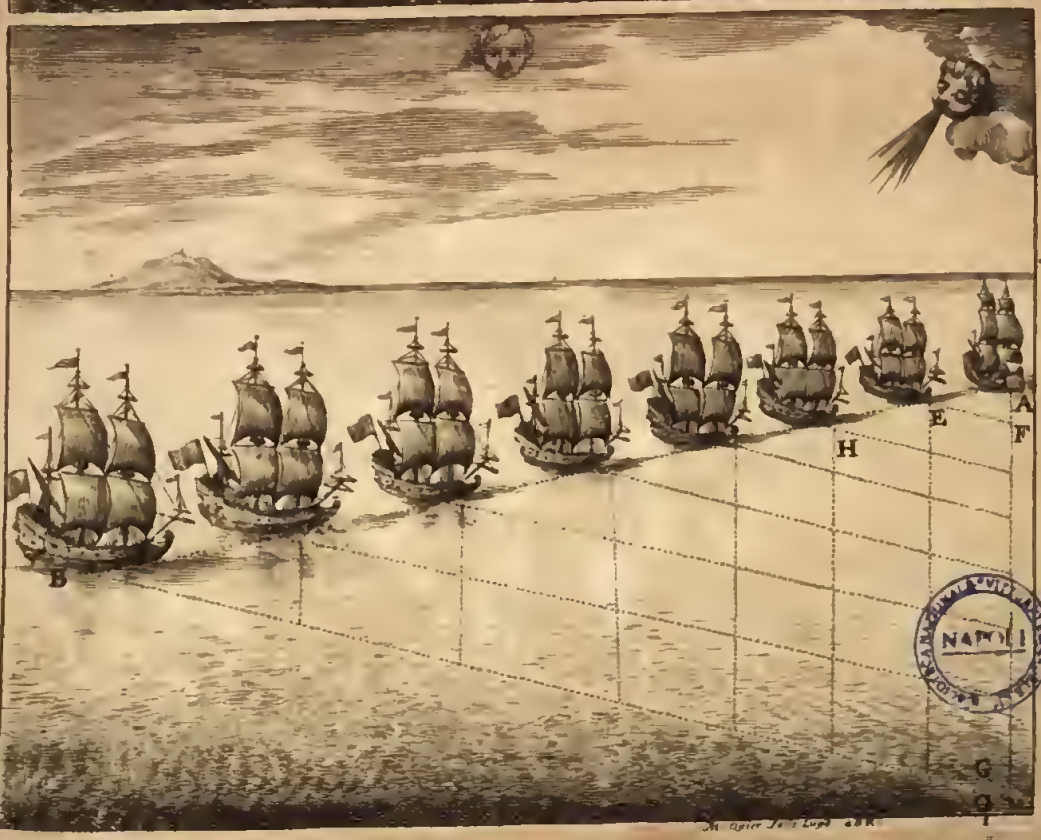
Remarque.

Pour trouver le nombre des rumbs de vent dont le Vaiſſeau A doit arriver, il faut en ajoûter huit à la moitié des rumbs dont le vent a changé : & de cette maniere les lignes AB, GB ſe trouvent égales. Ainſi parce qu'on a ſuppoſé que le vent avoit changé de quatre rumbs, nous avons fait arriver le Vaiſſeau A de huit rumbs.

Autre maniere.

Figur. 2. Si l'Armée AB ne veut pas mettre en pane, elle viendra toute en même temps au plus-prés, & la tête A forcera de voiles en arrivant autant qu'il ſera néceſſaire, pour ſe tenir à la diſtance requiſe avec le Vaiſſeau E : puis quand le Vaiſſeau E ſe trouvant au point F, ſera à l'égard du Vaiſſeau A dans la ligne du plus-prés, il arrivera & forcera

Pl. 46.



Pl. 47

cera de voiles comme lui. Le Vaiſſeau H, & tous les Vaiſſeaux ſuivans feront la même choſe ; ce qui mettra bien-tôt l'Armée ſur la ligne du plus-prés.

Remarque.

Cette maniere eſt moins exacte que la précédente, & demande Planc. 47.
beaucoup plus de temps : mais auſſi elle ſemble faire moins perdre l'avantage du vent à l'Armée : car la queuë B courant toûjours au plus-prés durant l'Evolution, gagnera au-vent toute la ligne B O ; & par conſéquent l'Armée ſe trouvera plus au-vent que par l'Evolution précédente. Il faut neanmoins convenir que l'Evolution précédente étant plus ſimple, plus exacte, & plus prompte que celle-ci, doit lui être préferée, ſur tout dans les Armées qui ne ſont pas encore bien rompuës aux Evolutions.

Autre maniere.

Si on ne ſe met pas en peine de tomber ſous-le vent ; on fera courir la queuë largue de quatre rumbs, & le reſte de l'Armée s'étant mis dans ſes eaux, ſe trouvera en Ordre-de bataille. Car ſoit l'Ar- Figur. 4.
mée B L rangée en Ordre-de bataille du vent C, de ſorte que la tête ſoit B : ſi le vent vient à D, la queuë L pourra courir largue de quatre rumbs bas-bord ſur la ligne L M, & le reſte de l'Armée s'étant mis ſucceſſivement dans ſes eaux, elle ſe trouvera rangée en Ordre-de bataille ſur la ligne L M.

Autre maniere.

Si on aime mieux renverſer la diſpoſition des têtes & des queuës de l'Armée. La queuë L viendra au plus-prés, & le reſte de l'Armée ſe mettra ſucceſſivement dans ſes eaux ſur la ligne L G.

Remarque.

Cette derniere Evolution ne perd pas tant l'avantage du vent que la précédente, elle ne laiſſe pas d'en perdre beaucoup, & de plus elle renverſe l'arrangement des Eſcadres, & des Diviſions. C'eſt pourquoi on ne ſe ſervira de cette maniere que dans des circonſtances tres-preſſantes, comme pour élonger un ennemi qui voudroit évirer le combat, ou pour doubler un Cap, ou pour parer quelque danger.

Autre maniere.

Planc. 48. Si le vent ne change pas beaucoup, le Général E mettra en pane, & la partie A E de l'Armée arrivera de huit rumbs pour venir ſe mettre ſucceſſivement en pane ſur la ligne E F, & la partie E B courra au plus-prés bas-bord, pour venir auſſi ſe mettre ſucceſſivement en pane ſur la ligne E G. Ainſi l'Armée ſera bien-tôt en Ordre-de bataille ſur la ligne du plus-prés ſtribord F G.

Remarque.

Cette maniere ne convient guéres à une grande Armée; parceque la queuë B auroit un trop grand chemin à faire au plus-prés, pour gagner ſon poſte. D'ailleurs l'Armée tomberoit beaucoup ſous-le vent, en demeurant ſi long-temps en pane; & les intervalles des Vaiſſeaux venant à s'augmenter ſur la ligne E G, donneroient une étenduë énorme à l'Armée.

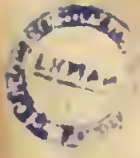
Autre maniere.

Si le vent change de douze rumbs, l'Ordre de l'Armée ne ſera
Figur. 2. pas troublé, & il ne faudra que changer les amures. Ainſi l'Armée A B étant en Ordre-de bataille ſtribord du vent C, ſera en Ordre-de bataille bas-bord du vent D, pourveu que le vent D ſoit different de douze rumbs du vent C.

Remarque.

C'eſt ici un point d'une aſſez grande conſéquence, & ſi on en profite on épargnera bien des mouvemens. 1. Le vent ne pourra jamais changer de plus de ſix rumbs en venant de l'avant; car s'il change de ſept rumbs, on changera d'amures, & on agira comme s'il étoit venu de l'avant de cinq rumbs. 2. Quand le vent change de plus de douze rumbs, il ne vient pas de l'avant, mais de l'arriere: car ſi le vent D étoit éloigné de quatorze rumbs du vent C, il faudroit agir comme ſi l'Armée aiant été rangée au plus-prés bas-bord ſur la ligne A B, le vent étoit venu de l'arriere de deux rumbs. Nous allons encore donner quelques exemples de tout ceci, parceque la choſe paroît importante.

Pl 48



NAPOLI

Premier exemple.

Nous avons dit plus haut que ſi le vent change de quatre rumbs en venant de l'avant, le Vaiſſeau B peut courir largue de quatre rumbs bas-bord, & que le reſte de l'Armée s'étant mis dans ſes eaux, l'Ordre ſeroit rétabli d'une maniere tres-ſimple. Suppoſons donc que le vent étoit à bas-bord de l'Armée, & qu'il change de huit rumbs, la queuë B courra de même en larguant de quatre rumbs bas-bord, & l'Armée ſe rétablira par la même Evolution. Planc. 49.

Remarque.

Quand le vent change de quatre rumbs, l'Evolution précédente rétablit l'Ordre précisément comme il étoit : car l'Armée qui étoit en Ordre-de bataille ſtribord avant le changement du vent, ſe trouve en Ordre-de bataille ſtribord aprés l'Evolution. Mais ſi le vent change de huit rumbs, l'Armée ne ſe trouve pas aprés l'Evolution précisément dans le même Ordre, & du même bord ; car elle étoit dans la ligne-de combat bas-bord avant que le vent changeât, & elle ſe trouve au contraire dans la ligne-de combat ſtribord aprés l'Evolution.

Second exemple.

Nous avons encore dit plus haut que ſi le vent change de quatre rumbs, le Vaiſſeau B viendra au plus-prés, & le reſte de l'Armée ſe mettra ſucceſſivement dans ſes eaux, & qu'ainſi on rétablira l'Ordre ſans beaucoup de peine. Suppoſons donc que le vent change de huit rumbs, on fera la même maneuvre, & on aura encore l'avantage de conſerver l'Armée ſur la même ligne du plus-prés, & avec ſes mêmes amures ; au lieu que l'Armée changeroit de bord ſi le vent ne tournoit que de quatre rumbs.

Remarque.

Il ſemble que pour conſerver l'Armée dans la même ligne du plus-prés ſtribord, quand le vent change de quatre rumbs, on pourroit faire courir le Vaiſſeau B au plus-prés ſtribord : mais la choſe n'eſt pas poſſible dans la pratique, ſans mettre le Vaiſſeau B en danger d'aborder les Vaiſſeaux ſuivans, parceque l'angle A B G eſt trop aigu. Pour éviter cet inconvenient, on pourra faire que le Vaiſſeau B coure quelque temps largue, & qu'enſuite il vienne au plus-prés ſtribord. Figur. 2.

Troiſiéme exemple.

Planc. 50. Si le vent change de ſeize rumbs : l'Armée qui étoit ſur le plus-prés ſtribord, amurera bas-bord : puis la rête A viendra au plus-prés bas-bord, & le reſte de l'Armée s'étant mis ſucceſſivement dans ſes eaux, ſe trouvera en ligne-de combat ſur A G.

Remarque.

Autre maniere. Si l'Armée reviroit toute de pouppe à proüe en renverſant l'Ordre des têres & des queuës, & qu'elle prît les amures ſtribord, elle ſe trouveroit en ligne avec deux avantages aſſez conſidérables. 1. L'Evolution ſeroit beaucoup plus prompte. 2. L'Armée ſeroit plus au-vent. Ceci mérite quelque réflexion, parce qu'il eſt des cas, où un mouvement de cette nature mettroit l'Armée au-vent de l'ennemi.

II.

Quand le vent vient de l'arriere.

Figur. 2. Si le vent vient de l'arriere, la têre A de l'Armée A B portera au plus-prés, & tous les autres Vaiſſeaux ſe mettront ſucceſſivement dans ſes eaux au point A.

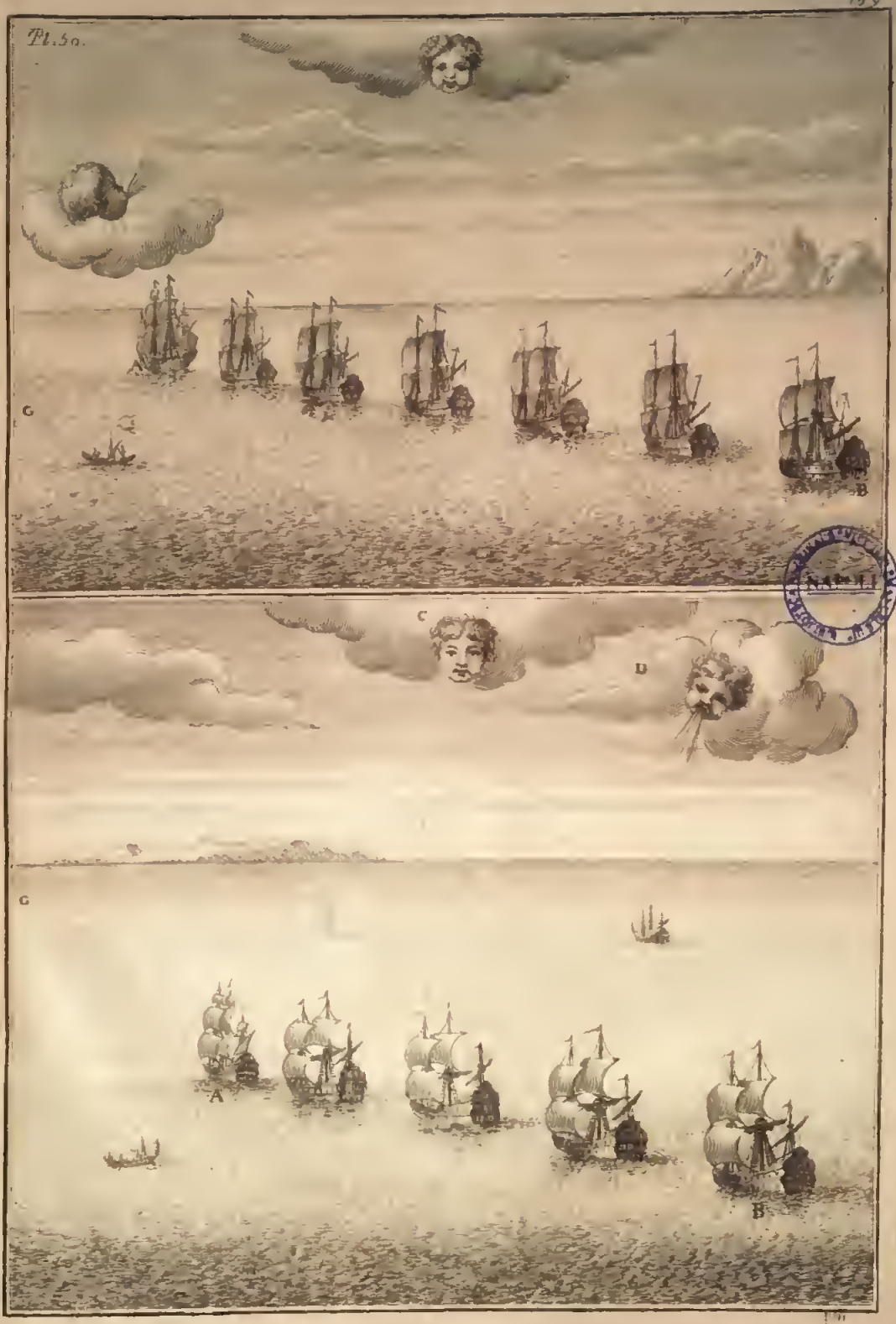
Remarque 1.

Cette maniere eſt tres-ſimple, & c'eſt l'unique dont on doit ſe ſervir dans la pratique, pour éviter les accidens qui ſont inſéparables des autres méthodes. Il eſt vrai qu'elle eſt un peu longue : mais ſa longueur n'empêche pas que l'Armée ne faſſe tout ce qu'elle feroit, ſi l'Ordre ſe rétabliſſoit en un moment. La tête A pourra forcer de voiles pour élonger l'ennemi, ou lui gagner le vent, ſans craindre que le reſte de l'Armée ne puiſſe pas ſuivre ; parceque les Vaiſſeaux qui ne ſeront pas en ligne courront largue, & ſe ſuivront à la file.

Remarque 2.

Il faut auſſi remarquer, qu'en renverſant l'Ordre des têtes & des queuës, l'Armée ſe trouvera quelquefois rétablie plûtôt, & plus au-vent. Car ſi le vent vient de C en D en changeant de quatre rumbs, & que l'Armée A B amure bas-bord donnant la tête au Vaiſſeau B, elle ſe trouvera en ligne, ſans qu'un ſeul Vaiſſeau arrive.

Pl. 50.



C
D
G
A
B
C
D
G
B
A
O

§. II.

Rétablir le ſecond Ordre-de marche quand le vent change.

SOit l'Armée AB rangée ſur la perpendiculaire du vent C, & que le vent D ſuccéde au vent C : la tête A qui eſt ſous-le vent, courra ſur AG perpendiculaire au vent D, & le reſte de l'Armée ſe mettra ſucceſſivement dans ſes eaux au point A. Planc. 31.

Remarque.

Si on vouloit conſerver l'avantage du vent, on pourroit faire courir la tête B ſur la perpendiculaire du vent, pourveu que le reſte de l'Armée ſe pût mettre dans ſes eaux. Au reſte l'Evolution eſt tres-ſimple de quelque maniere que le vent change : mais comme elle eſt longue, ſi le vent change peu, on ſe contente de faire arriver vent-arriere les Vaiſſeaux qui ſont trop au-vent.

§. III.

Rétablir le troiſiéme Ordre-de marche quand le vent change.

I.

Quand le vent change de ſeize rumbs.

SOit l'Armée AOB rangée dans le troiſiéme Ordre-de marche du vent C, & que le vent D ſuccéde au vent C en changeant de ſeize rumbs. Les Aîles A & B mettront en pane, & les autres Vaiſſeaux courront vent-arriere, & viendront ſe mettre ſucceſſivement en pane ſur les lignes du plus-prés AG, BG. Figure 2.

Remarque.

Afin d'éviter tous les accidens qui pourroient cauſer quelque confuſion dans l'Armée ; les Vaiſſeaux ſe tiendront durant toute l'Evolution, ſur des lignes paralleles aux lignes AO, BO, juſques à ce qu'ils ſoient en pane ſur les lignes GA, GB.

II.

Quand le vent ne change pas de ſeize rumbs.

Plan. 52. Si le vent ne change pas de ſeize rumbs : l'Aîle A qui eſt ſous-le vent, viendra au plus-prés bas-bord, & le reſte de l'Armée courra comme pour ſe mettre ſucceſſivement dans ſes eaux. Puis quand le Vaiſſeau G qui eſt au milieu de l'Armée, ſera au point A, la partie AG qui ſera ſur HA arrivera de quatre rumbs, & le reſte continuera de ſe mettre dans les eaux du Vaiſſeau G. Ainſi l'Armée ſe trouvera bien-tôt ſur l'angle obtus AIL.

Remarque 1.

Il me ſemble que cette Evolution eſt ſi ſimple, qu'elle fera changer de ſentiment à ceux qui ont rejetté le troiſiéme Ordre-de marche, comme étant difficile à rétablir quand le vent change. Il ſuffit que les Vaiſſeaux A & G faſſent la maneuvre qui convient, pour régler tous les autres, & toute la maneuvre de ces deux Vaiſſeaux conſiſte à venir au-vent une fois, & à arriver une autre fois.

Remarque 2.

Je conviens que cette Evolution demande un temps aſſez conſidérable, ſçavoir tout celui qui eſt néceſſaire au Vaiſſeau F, pour parcourir à petites voiles les lignes FG, GA : mais il ne faut compter pour rien la durée de l'Evolution, parce qu'elle ne met l'Armée en nul danger d'être troublée.

Remarque 3.

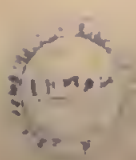
Quand le vent ne change pas beaucoup ; il n'eſt pas néceſſaire de recourir à cette Evolution : mais il ſuffit de faire forcer de voiles aux Vaiſſeaux qui ſe trouveront trop au-vent, ſi l'Armée eſt vent-arriere ; ou ſi elle court au-vent, les Vaiſſeaux qui ſont trop ſous-le vent forceront de voiles.

Remarque 4.

Ce que nous venons de dire, doit s'entendre de toutes les Evolutions que nous donnons dans cette troiſiéme Partie. Il ſera même bon d'obſerver qu'on ne doit pas ſe preſſer de rétablir les Ordres, quand le vent change ; parceque le vent retombe quelquefois au même rumb un moment aprés avoir changé. C'eſt pourquoi l'Armée ſe tiendra durant quelque temps dans le même Ordre, en faiſant autant qu'on pourra ſa route, juſques à ce qu'on ait examiné ſi le vent eſt fait.

§. IV.

L
H
A



Pl 33

§. IV.

Rétablir le quatriéme Ordre-de marche quand le vent change.

I.

Quand le vent change de ſeize rumbs.

SOit l'Armée A B C rangée ſur ſix Colomnes, & que le vent C changeant bout pour bout paſſe au vent D. Toute l'Armée mettra en pane, & le Vaiſſeau A fera vent-arriere ſur la ligne A G. Puis quand ſes deux Matelots ſe trouveront à ſon égard dans les lignes du plus-prés, ils feront ſervir en courant de même vent-arriere, & les autres Vaiſſeaux de chaque Colomne ſuivront ceux-ci par ordre. Quand les Commandans C, B ſe trouveront auſſi à l'égard du Commandant A dans les lignes du plus-prés, ils courront comme lui, & leurs Eſcadres feront les mêmes maneuvres que l'Eſcadre A. Ainſi l'Armée ſe trouvera bien-tôt rétablie dans l'Ordre que le changement de vent lui avoit fait perdre, & elle occupera les poſtes F, G, H. Planc. 51.

Remarque 1.

Il ne faut pas craindre que l'Armée ne tombe ſous-le vent, en demeurant long-temps en pane ; puiſqu'on ne la met en cet Ordre, que pour courir vent-arriere.

Remarque 2.

Les Vaiſſeaux de chaque Eſcadre paſſeront entre les Colomnes dont elle eſt composée ; ce qui reſſerrera les Colomnes, mais il leur ſera aiſé de prendre un peu au-vent de part & d'autre aprés l'Evolution, pour s'écarter.

Remarque 3.

Il n'eſt pas néceſſaire d'entrer dans un grand détail pour cette Evolution, ni pour la ſuivante : parce qu'elles ne ſont pas d'uſage ; car comme l'on ne met l'Armée en cet Ordre que quand on a vent-arriere, on ne le rétablit pas quand le vent change.

II.

Quand le vent ne change pas de seize rumbs.

Planc. 54. Si le vent ne change pas de seize rumbs, & que les lignes du plus-ptés pour le vent D soient BF, FG, ou BF, AO : les Escadres A, B mettront en pane, & l'Escadre C forcera de voiles courant par le rumb qui la riendra à la même distance de l'Escadre A, jusques à ce que le Commandant C soit sur la ligne OA du plus-prés stribord : alors l'Escadre A fera servir, & courra comme l'Escadre C, jusques à ce que les Commandans A, C soient sur les points F, G où ils mettront en pane, pour donner le temps aux six Colomnes de se ranger derriere leurs Commandans.

§. V.

Rétablir le cinquiéme Ordre de marche quand le vent change.

I.

Quand le vent change de seize rumbs.

Figur. 2. SOit l'Armée AB, CD, EF sur trois Colomnes, & que le vent saute de C à D, en changeant bout pour bout. La tête A de la Colomne AB courra au plus-prés bas-bord, & le reste de son Escadre se mettra successivement dans ses eaux : les deux autres Escadres demeureront en pane, jusques à ce que la tête C soit par le travers de la tête A, quand celle-ci sera au point G ; alors la tête C fera servir comme la tête A, & son Escadre suivra de même. Enfin quand la tête E sera par le travers des deux autres qui se trouveront aux points H, I, elle fera de même servir avec toute son Escadre. Ainsi l'Armée sera bien-tôt sur les lignes HL, IM, EN, dans l'Ordre qu'on demandoit.

Remarque 1.

Les Colomnes se trouveront un peu trop serrées ; mais elles s'écarteront ensuite fort aisément, si celles du-vent pincent un peu plus le vent que les autres. On pourroit observer que les Colomnes CD, EF missent en pane stribord pour un peu s'écarter.

Remarque 2.

Autre maniere. Si on vouloit renverser l'ordre des têtes & des queuës, l'Armée revireroit de pouppe à proüe & amureroit stribord ; ce qui la rétabliroit en un instant. Au reste ces deux Evolutions changent l'ordre des Escadres par rapport au vent ; mais on pourra ensuite remettre les

Pl. 54
C
D
F
C
H
I
D
C
L
M
N
H
G
I
E
D
E

C
D
A
M
C
H
E
B
D
Boucher fecit

les choſes, par les régles que nous avons donné dans la Partie précédente.

II.

Quand le vent vient de l'arriere de quatre rumbs.

Si le vent vient de l'arriere, & que ſon changement ne ſoit tout au plus que de quatre rumbs. La tête E de l'Eſcadre qui eſt ſous-le vent vient au plus-prés bas-bord, & le reſte de ſon Eſcadre ſe met ſucceſſivement dans ſes eaux : les deux autres Eſcadres aiant reviré de pouppe à proüe, courent ſur les lignes CD, AB. Puis quand la tête C eſt au point G par le travers de la tête E qui eſt au point H, la tête C court au plus-prés bas-bord, & ſon Eſcadre ſe met ſucceſſivement dans ſes eaux. La tête A fait la même choſe, quand elle ſe trouve au point I par le travers des deux autres, qui ſont aux points M, L. Ainſi l'Armée eſt bien-tôt rangée ſur les trois Colomnes IP, MO, LN. Planc. 55.

Remarque 1.

Les Eſcadres AB, CD pourroient mettre en pane au lieu de courir par les lignes CD, AB : & je penſe que dans la pratique c'eſt le meilleur parti qu'on puiſſe prendre, pour éviter les mouvemens que les deux Eſcadres AB, CD doivent faire en revitant deux fois. Il eſt vtai que les Colomnes ſe trouveront extrêmement ſerrées aprés l'Evolution ; mais l'inconvenient n'eſt pas grand, puiſqu'on y peut remédier en faiſant un peu arrivet les Colomnes qui ſont ſous-le vent. *Autre maniere.*

Remarque 2.

Si on veut s'en tenir à la premiere Evolution, pour mieux conſetver l'avantage du vent ; il faudra que la tête E force de voiles, & que le teſte de l'Armée ménage tellement ſa voilure, que les têtes demeutent à peu prés à la même diſtance.

Remarque 3.

Nous ne donnons cette Evolution que quand le vent change tout au plus de quatre rumbs, parceque ſi le vent changeoit de plus de quatre rumbs, les Vaiſſeaux ne pourroient pas courir par les lignes CD, AB. On pourra donc s'en ſervir quoique le vent change de plus de quatre rumbs, ſi on veut mettre les Eſcadres AB, CD en pane ; ſans les faire courir au plus-ptés ſtribord, pour conſerver la diſtance des Colomnes.

III.

Quand le vent vient de l'arriere de huit rumbs.

Planc. 56. Si le vent change de huit rumbs, l'Eſcadre A B mettra en pane, & les deux autres continueront leur route par les lignes D C, F E. Puis quand la tête C ſera au point G quatre rumbs au deſſous de la tête A, l'Eſcadre C D mettra auſſi en pane : & quand la tête E ſera au point G en ligne droite avec les deux autres têtes, elle viendra au plus-prés ſtribord, & ſon Eſcadre ſe mettra ſucceſſivement dans ſes eaux. La tête C fera la même choſe avec ſon Eſcadre, quand la tête E venant au point I l'aura mis par ſon travers. Enfin la tête A avec ſon Eſcadre fera auſſi ſervir, quand elle ſera en ligne droite avec les deux autres. Ainſi l'Armée ſe trouvera ſur les Colomnes A N, M O, L P.

Remarque.

Cette Evolution paroîtra bien longue, parce qu'elle demande tout le temps qui eſt néceſſaire au Vaiſſeau E pour parcourir les lignes E H P, qui valent preſque la longueur de toute l'Armée : neanmoins nous la préferons aux autres, parce qu'elle eſt générale : car ſi le vent change plus ou moins de huit rumbs, il faudra mettre la tête C plus ou moins au deſſous de la tête A, prenant un rumb d'élévation pour deux rumbs de changement, depuis quatre rumbs juſques à douze.

IV.

Quand le vent vient de l'arriere de douze rumbs.

Figur. 2. Si le vent vient de l'arriere de douze rumbs, on changera d'amure, & aprés avoir mis l'Eſcadre E F en pane, l'Evolution ſe fera de méme que la précédente, prenant la tête A pour la tête E.

Remarque.

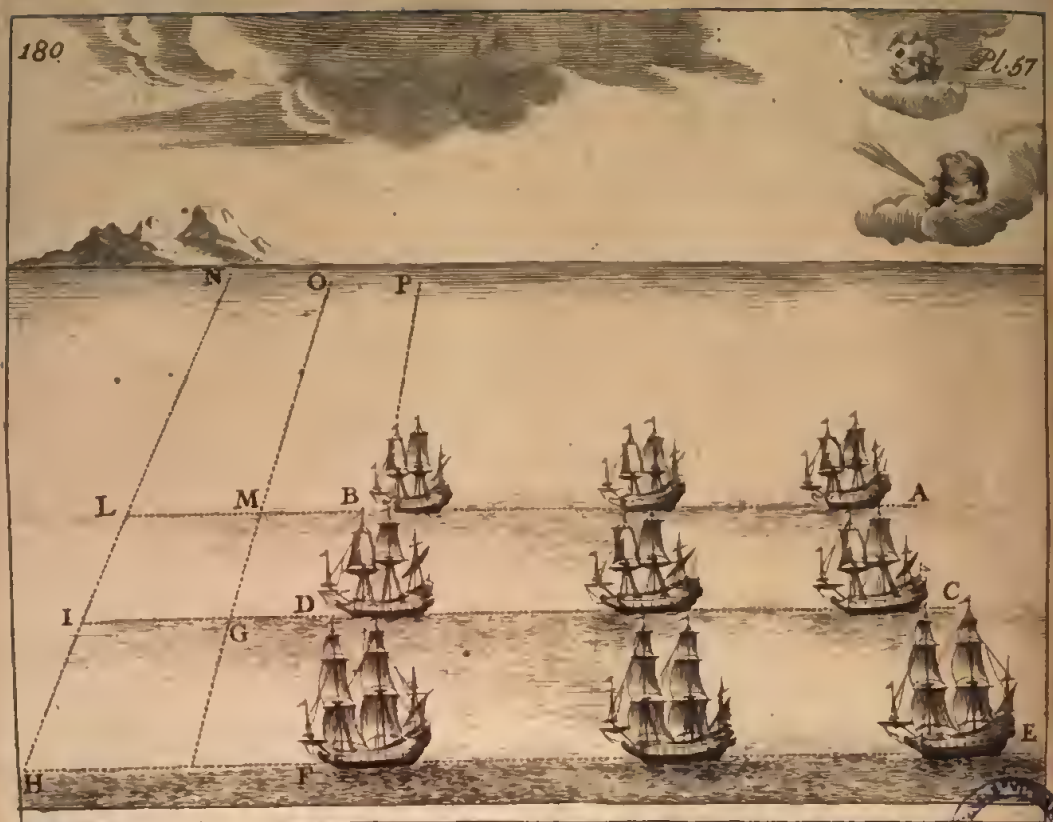
On obſervera de méme que ſi le vent change plus ou moins de douze rumbs, on doit abbaiſſer plus ou moins la tête C, prenant demi-rumb d'élévation pour un rumb de changement. De cette maniere nous avons une méthode générale quand le vent vient de l'arriere, depuis quatre rumbs juſques à douze.

V.

D
C
H
I
L
G
M
P
O
E
C
A
N
D
F
B

C
D
H
I
M
O
G
L
N
P
E
C
A
R
D
F
B

Pl. 57



R 2

V.

Quand le vent vient de l'avant.

Si le vent vient de l'avant ; l'Eſcadre AB qui eſt au-vent met en pane, les deux autres aiant reviré de pouppe à prouë, courent ſur les lignes CD, EF. Puis quand la queuë D étant au point G, aura paſſé la queuë B d'autant de demi-rumbs que le vent a changé de rumbs, l'Eſcadre CD mettra en pane : de même quand la queuë F étant au point H, aura paſſé la queuë G d'autant de demi-rumbs que le vent a changé de rumbs, la queuë F courra largue de quatre rumbs ſtribord, & le reſte de ſon Eſcadre ſe mettra ſucceſſivement dans ſes eaux. La queuë D fera la même choſe avec ſon Eſcadre, quand la queuë F étant au point I l'aura mis par ſon travers: & la queuë B fera auſſi la même maneuvre avec ſon Eſcadre, quand elle ſera en ligne droite avec les deux autres. De cette maniere l'Armée ſe mettra ſur les Colomnes BP, MO, LN. Planc. 57.

Remarque.

On voit clairement que cette Evolution n'eſt rien autre choſe, que les précédentes renverſées : c'eſt pourquoi il lui faut appliquer à rebours toutes les précautions que nous avons pris pour les précédentes. Il eſt vrai qu'on en pourroit trouver qui paroîtroient plus exactes, & plus courtes dans la théorie : mais parce qu'elles ſeroient plus mal aiſées à exécuter, elles ſe trouveroient en effet plus longues, & moins exactes dans la pratique.

§. VI.

Rétablir l'Ordre-de retraite quand le vent change.

I.

Quand le vent change de ſeize rumbs.

SOit l'Armée AGF rangée en Ordre-de retraite du vent C, & que le vent paſſe de C à D en changeant de ſeize rumbs. Le Général G mettra en pane, & les autres Vaiſſeaux courront vent-arriere pour ſe mettre ſucceſſivement en pane ſur les lignes du plus-prés GI, GH. Figure 2.

Remarque.

On pourra encore faire que l'Aîle A coure largue de quatre rumbs ſtribord, & que le reſte de l'Armée coure comme pour ſe mettre *Autre maniere.*

ſucceſſivement dans ſes eaux, juſques à ce que le Général ſoit au point A ; car alors l'Armée ſera rangée en Ordre-de retraite du vent D. Cette ſeconde maniere eſt plus ſimple & plus exacte que la précédente : mais elle eſt un peu plus longue.

II.

Quand le vent change moins de ſeize rumbs.

Pinc. 58. Si le vent change moins de ſeize rumbs ; l'Aîle A qui eſt ſous-le vent, courra largue de quatre rumbs bas-bord, & le reſte de l'Armée ſuivra comme pour ſe mettre ſucceſſivement dans ſes eaux. Puis quand le Général G ſera au point A, la partie AG de l'Armée qui ſera ſur AL, viendra au plus-prés, & le reſte s'étant mis dans les eaux du Général, l'Armée ſera ſur l'angle obtus AHI en Ordre-de retraite.

Remarque.

Cette Evolution eſt tres-aiſée : mais il faut obſerver que ſi le vent changeoit beaucoup, le Général G venant au plus-prés rencontreroit le reſte de l'Armée : ainſi pour ne pas tombet dans cet inconvenient, l'Aîle A courra largue de quatre rumbs ſtribord, au lieu de courir largue de quatre rumbs bas-bord. Il eſt vrai que cette maneuvre mettra la partie AG de l'Armée à la droite du Général, au lieu qu'elle étoit à la gauche avant le changement du vent : mais ſi on veut qu'elle demeure à la gauche, le Général G continuera de courir ſur la ligne AL, juſques à ce qu'en venant au-vent il ne puiſſe pas rencontrer la queuë de l'Armée.

Pl
L
I
H
A
F

TRAITÉ DES EVOLUTIONS NAVALES.

QUATRIÉME PARTIE,

Faire paſſer l'Armée d'un Ordre à l'autre.

EXPLICATION DU SUJET.

RIEN n'eſt plus important dans l'Art des Evolutions que la maniere de changer les Ordres les uns avec les autres. Rien ne vient plus ſouvent dans la pratique, & rien ne cauſe plus de déſordre que quand ces changemens ne ſe font pas réguliérement. Le principe ſur quoi nous avons établi nos régles, a été de faire en ſorte que durant tous les mouvemens, le poſte de chaque Vaiſſeau ſoit exactement déterminé, que l'Armée perde peu de temps, & qu'elle tombe le moins qu'il ſe pourra ſous-le vent. Il me ſemble auſſi que pour la perfection d'une Evolution, il faut qu'elle ſoit ſi uniforme que deux ou trois Vaiſſeaux dirigent tous les autres, & les mettent dans la néceſſité de faire ce qui convient. C'eſt dans cette penſée que parmi pluſieurs manieres qui ſe ſont quelquefois préſenté pour un changement, j'ai toûjours choiſi les plus ſimples, les plus uniformes, & les plus générales, préférablement aux plus exactes. Je ne doute pas que mes Lecteurs ne trouvent des Evolutions differentes des miennes, qui leur paroîtront quelquefois meilleures; je leur conſeille même de s'en ſervir dans la pratique, aprés

Importance de cette Partie.

qu'ils auront examiné toutes les circonſtances qui les accompagnent, ſur les principes que nous venons de donner.

SECTION PREMIERE.

Changer l'Ordre-de bataille.

§. I.

Changer l'Ordre-de bataille avec le premier Ordre-de marche.

I.

Sans changer de bord.

Plane. 59. SOit l'Armée AB rangée en Ordre-de bataille: pour la reduire au premier Ordre-de marche, on la fera arriver toute en même temps, & elle ſe trouvera ſur la ligne CD en Ordre-de marche.

Remarque.

Pluſieurs raiſons obligent le Général de faire paſſer ſon Armée de l'Ordre-de bataille au premier Ordre-de marche: les principales ſont pour approcher l'ennemi, pour gagner un poſte, pour changer les Eſcadres.

II.

En changeant de bord.

Si on veut que l'Armée change de bord en même temps qu'elle change d'Ordre; c'eſt-à-dire qu'étant en Ordre-de bataille bas-bord, elle doive paſſer au premier Ordre-de marche ſtribord: on commencera par faire revirer l'Armée par la contre-marche; enſuite on fera l'Evolution précédente.

Remarque.

Figur. 2. *Autre maniere.* On pourroit faire revirer toute l'Armée de pouppe à prouë, aprés quoi la queuë B courroit largue de quatre rumbs bas-bord, & le reſte de l'Armée s'étant mis ſucceſſivement dans ſes eaux, ſe trouveroit rangé dans le premier Ordre-de marche ſtribord. Il eſt vrai que cette maniere met beaucoup l'Armée ſous-le vent; mais on ne reduit pas l'Armée au premier Ordre-de marche pour tenir le vent; & quelquefois on a plus beſoin de ménager le temps que le vent: & en ce cas il eſt évident que la derniere méthode eſt préférable à la précédente, qui demande un temps aſſez conſidérable.

§. II.

D
C
B
A
A
B

A
B
C
D

A
B

§. II.

Changer l'Ordre-de bataille avec le ſecond Ordre-de marche.

SOit l'Armée A B rangée en Ordre-de bataille ſur la ligne A B, & qu'il faille la mettre ſur la perpendiculaire du vent B C : la queuë B mettra en pane, & tous les autres Vaiſſeaux courront vent-arriere, juſques à ce qu'ils puiſſent mettre ſucceſſivement en pane ſur la ligne B C. Planc. 60.

Remarque 1.

Cette maniere eſt tres-ſimple, & elle ne peut être ſujette à nulle confuſion, pourveu que les Vaiſſeaux qui ne ſont pas encore en pane, ſe tiennent ſur des lignes paralleles à la ligne A B qu'ils occupoient avant l'Evolution.

Remarque 2.

On pourroit faire courir la queuë B ſur la perpendiculaire du vent, & le reſte de l'Armée courant largue de quatre rumbs ſtribord, viendroit ſucceſſivement dans ſes eaux. J'avoüe même que cette maniere eſt plus exacte, & plus réguliere que la précédente ; mais elle eſt extrémement longue, & elle met l'Armée beaucoup ſous-le vent. Figur. 2. *Autre maniere.*

Remarque 3.

Afin que l'Armée tombe moins ſous-le vent, quelques-uns veulent que la tête A coure ſur la perpendiculaire du vent, & que le reſte de l'Armée porte au plus-prés, pour ſe mettre ſucceſſivement dans ſes eaux. On ne peut pas nier que cette méthode ne ſoit plus exacte que les deux autres ; mais je ne la conſeillerois pas dans la pratique, parce qu'elle eſt d'une longueur exceſſive. D'ailleurs comme l'on ne range gueres l'Armée ſur la perpendiculaire du vent pour aller au plus-prés, je ne penſe pas qu'il faille ſe mettre beaucoup en peine de conſerver l'avantage du vent. *Autre maniere.*

Remarque 4.

Enfin on peut changer une circonſtance dans la premiere méthode ; c'eſt de faire courir la queuë B au plus-prés, & les autres Vaiſſeaux vent-arriere, juſques à ce qu'étant à ſon égard ſur la perpendiculaire du vent, ils porteront de même au plus-prés. L'Evolution ſeroit plus prompte, & mettroit l'Armée plus au-vent : mais elle ſeroit moins ſimple.

§. III.

Changer l'Ordre-de bataille avec le troiſiéme Ordre-de marche.

Planc. 61. SOit l'Armée AB ; pour la faire paſſer au troiſiéme Ordre-de marche, la queuë B viendra au plus-prés ſtribord, & le reſte de l'Armée ſe mettra ſucceſſivement dans ſes eaux, juſques à ce que le milieu de l'Armée ſoit au point B ; alors l'Armée ſera rangée comme on demandoit.

Remarque 1.

Quand le vent change On change ſouvent l'Ordre-de bataille avec le troiſiéme Ordre-de marche, parceque le vent change & vient de l'arriere : alors on peut remettre l'Armée en Ordre-de bataille par rapport au vent qui eſt ſurvenu ; aprés quoi on aura recours à l'Evolution précédente. Cette maniere ſeroit d'une longueur exceſſive, & on ne doit pas s'y tenir.

Remarque 2.

Figur. 2. *Autre maniere.* Soit donc l'Armée AB en Ordre-de bataille du vent C, & que le vent vienne de l'arriere à D : afin de mettre l'Armée ſur l'angle obtus ACD, le Général G fera vent-arriere avec tous les Vaiſſeaux qui ſont trop au-vent, & les Vaiſſeaux qui ſont trop ſous-le vent mettront en pane, & feront enſuite ſervir à meſure qu'ils ſe trouveront ſur la ligne du plus-prés avec le Général. Puis quand tous les Vaiſſeaux qui étoient ſous-le vent ſont rangez, ils mettent en pane, & les autres continuent de courir autant qu'il eſt néceſſaire, pour ſe poſter à l'égard du Général comme il convient.

Remarque 3.

Il ſemble que cette maniere n'eſt pas exacte dans la théorie : parce qu'elle ne détermine pas aſſez clairement le poſte de chaque Vaiſſeau durant tout le mouvement : neanmoins il faut s'y tenir dans la pratique, & on trouvera que le poſte de chaque Vaiſſeau eſt toûjours déterminé, ſi on fait réflexion que les Vaiſſeaux qui courent d'abord avec le Général, doivent ſe tenir dans la même ligne, juſques à ce qu'ils mettent en pane ſucceſſivement ſur la ligne du plus-prés ſtribord, s'ils ſont à droite du Général, ou ſur la ligne du plus-prés basbord, s'ils ſont à ſa gauche.

§. IV.

Pl. 61

Bouchet Jeune

Pl 62

§. IV.

Changer l'Ordre-de bataille avec le quatriéme Ordre-de marche.

ON fait premierement paſſer l'Armée au troiſiéme Ordre-de marche : enſuite on fait l'Evolution que nous donnerons plus bas, pour changer le troiſiéme Ordre-de marche avec le quatriéme.

§. V.

Changer l'Ordre-de bataille avec le cinquiéme Ordre-de marche.

SOit l'Armée ABF rangée en Ordre-de bataille, & qu'il faille Planc. 62. la mettre ſur trois colomnes du même bord. L'Eſcadre AB revirera toute en même temps, & le reſte de l'Armée continuëra ſa bordée, juſques à ce que la tête C venant au point H, trouve par ſon travers la tête A, qui ſera au point I ; alors l'Eſcadre CD qui ſera ſur HT, revirera toute en même temps, & courra comme l'Eſcadre AB, juſques à ce qu'elles ſoient l'une & l'autre par le travers de l'Eſcadre EF ; alors les Eſcadres AB, CD qui ſeront ſur OP, NR, revireront toutes en même temps, & l'Armée ſera rangée ſur les Colomnes OP, NR, MV.

Remarque 1.

Cette maniere eſt également exacte dans la pratique, & dans la théorie, en ſuppoſant que les Colomnes vont également vîte. Car puiſque l'angle HAI eſt de quatre rumbs, & que les lignes HAI ſont égales à la longueur d'une Colomne, la ligne HI ſera égale à la diſtance que doivent avoir les Colomnes, comme nous l'avons démontré dans le §. où nous avons appris à former ce cinquiéme Ordre.

Remarque 2.

L'Evolution eſt aſſez prompte ; car elle ſe fera dans le temps qui ſera néceſſaire au Vaiſſeau E, pour parcourir la ligne EM qui n'eſt qu'un peu plus du tiers de la longueur AF.

Remarque 3.

Planc. 63. Si c'eſt le changement du vent qui oblige le Général de mettre ſon Armée ſur trois Colomnes : la tête A qui eſt ſous-le vent, viendra au plus-prés, & le reſte de l'Armée ſe mettra ſucceſſivement dans ſes eaux, juſques à ce que le milieu de l'Armée ſoit au point A ; alors l'Eſcadre AB qui ſe trouve ſur LG, revire toute en même temps, & on achéve l'Evolution comme la précédente.

Remarque 4.

Si la queüe F étoit ſous-le vent, elle feroit la même maneuvre que la tête A ; mais ſi on ne vouloit pas renverſer l'ordre des têtes & des queües, la queüe F au lieu de porter au plus-prés, courtoit largue de quatre rumbs. Voyez le §. VI.

Remarque 5.

On voit par les choſes que nous avons remarqué dans l'Evolution précédente, que celle-cy eſt fort exacte : car elle ne différe de celle-là que par le temps que la tête A emploie à parcourir la ligne AG. Elle eſt beaucoup moins prompte que la précédente, & on en pourroit trouver de plus courtes : mais elles ſeroient moins ſimples, & moins générales. D'ailleurs l'Armée ne perd pas le temps, puiſque les Eſcadres qui doivent faire les Colomnes du vent, vont toûjours au plus-prés.

Avantages de l'Evolution.

Remarque 6.

Si on apprehendoit que l'Eſcadre AB, aprés avoir reviré toute en même temps, ne courût ſur l'Eſcadre EF à cauſe de la petiteſſe de l'angle FAG, la tête A courroit à l'autre bord ; & ſi on vouloit qu'elle courût ſtribord, la tête A courtoit ſi long-temps ſur la ligne AG avant que de revirer, que la queüe B ne ſeroit pas en danger de couper l'Eſcadre EF, lorſque l'Eſcadre AB revireroit toute en même temps.

Remarque 7.

Je penſe que ces deux manieres ſuffiſent pour changer la ligne-de combat en trois Colomnes : mais comme ce changement ſe pratique tous les jours dans les Armées Navales, on ſera bien aiſe de voir comment en même temps qu'on change la ligne-de combat en trois Colomnes, on peut diſpoſer les trois Eſcadres de toutes les manieres qu'on ſouhaitera, & c'eſt ce que nous allons expliquer dans le §. ſuivant.

§. VI.

Pl 63
F
E
D
C
B
R
O
I
N
G
H
M
L
K
A

A
B
C
D
E
F
R
I
L
K

§. VI.

Autre maniere de changer l'Ordre-de bataille en trois Colomnes.

SOit donc l'Armée A F rangée en ligne-de combat, je dis qu'on pourra la mettre ſur trois Colomnes de telle maniere qu'on mettra au-vent, ou ſous-le vent, ou au milieu l'Eſcadre qu'on voudra.

I.

Mettre l'Eſcadre du milieu ſous-le vent.

Si on veut que l'Eſcadre C D qui eſt au milieu de la ligne, faſſe la Colomne ſous-le vent : l'Eſcadre A B revirera toute en même temps, l'Eſcadre C D arrivera de huit rumbs, & l'Eſcadre E F continuera ſa bordée à ſtribord. De cette maniere l'Armée ſera bien-tôt ſur les trois Colomnes L K, C D, R I. Plan. 64.

Remarque 1.

Les Eſcadres A B, E F forceront de voiles, afin que l'Evolution ſe faſſe plus vîte, & afin que l'Eſcadre C D ne s'éloigne pas trop : pour la même raiſon l'Eſcadre C D ira à petites voiles, & mettra même en pane s'il eſt néceſſaire pour donner le temps aux deux autres de gagner leur poſte.

Remarque 2.

Si aprés l'Evolution les diſtances des Colomnes ne ſe trouvent pas tout à fait conformes aux régles que nous avons données : il ſera aiſé aux Colomnes qui ſeront trop au-vent d'arriver, & aux autres de pincer le vent.

Remarque 3.

On pourra faire autrement l'Evolution en mettant l'Eſcadre A B en pane, tandis que l'Eſcadre C D courra largue de quatre rumbs, & l'Eſcadre E F largue de deux rumbs, juques à ce que l'une & l'autre ait élongé l'Eſcadre A B. On trouvera quelques avantages dans cette Evolution. 1. Les diſtances des Colomnes ſe détermineront plus régulierement. 2. L'Eſcadre A B ne ſera pas obligée de revirer deux fois. Nous avons préferé la maniere précédente, parce qu'elle eſt plus prompte, & qu'elle met l'Armée plus au-vent : ce qui n'empêche pas qu'en certains cas on ne puiſſe recourir à celle-ci. *Autre maniere.*

II.

Mettre le Corps-de bataille au-vent.

Plan. 65. Si on veut que l'Eſcadre C D faſſe la Colomne du-vent, & que l'Eſcadre A B ſoit au milieu : l'Eſcadre C D met en pane, & l'Eſcadre A B court largue de ſix rumbs ſtribord, pour ſe rendre ſur H I, tandis que l'Eſcadre E F court largue de quatre rumbs bas-bord, pour occuper K L. Ainſi l'Armée ſera bien-tôt ſur les lignes C D, H I, K L, comme on le ſouhaitoit.

Remarque 1.

L'Eſcadre E F forcera de voiles, pour rendre l'Evolution plus prompte, & afin que ſa tête E ne ſoit pas coupée par la queuë B de l'Eſcadre A B, qui pour la même raiſon ira à petites voiles. Les diſtances des Colomnes ſeront exactement déterminées par l'Eſcadre C D ; car quand les deux autres auront gagné ſon travers par le rumb qu'on leur a aſſigné, elles ſeront à la diſtance requiſe.

Remarque 2.

Autre maniere. On peut faire autrement la même Evolution, ſi l'Eſcadre A B arrive de huit rumbs bas-bord, tandis que l'Eſcadre C D continuant ſa bordée, occupera la ligne A B, & l'Eſcadre E F arrivant de deux rumbs bas-bord, gagnera le travers des deux autres. Il faut que l'Eſcadre E F force de voiles, afin qu'elle ne rencontre pas l'Eſcadre A B : & pour la même raiſon l'Eſcadre A B ira à petites voiles.

Remarque 3.

Il ſemble que cette ſeconde maniere a un grand avantage ſur la précédente, parce qu'elle met l'Armée plus au-vent : neanmoins je ne penſe pas qu'on en doive uſer ſans de grandes raiſons. 1. Elle eſt extrêmement lente, exigeant tout le temps qui ſera néceſſaire au Vaiſſeau E, pour parcourir une ligne beaucoup plus longue que E A. 2. La diſtance des Colomnes eſt fort indéterminée, n'y aiant rien qui puiſſe fixer la ligne où l'Eſcadre A B doit s'arrêter. 3. L'Evolution ſeroit moins ſimple, plus embarraſſée, & compoſée de mouvemens moins uniformes.

III.

Pl 65

KANGXI

T III
I

Pl. 66.
H
T. III
Bouchet sculp.

III.

Mettre l'Avant-garde au milieu, & mettre l'Arriere-garde au-vent.

Si on veut que l'Eſcadre AB faſſe la Colomne du milieu, & l'Eſcadre EF celle du-vent. Les Eſcadres AB, EF mettront en pane, tandis que l'Eſcadre CD courra largue de huit rumbs ſtribord : puis quand l'Eſcadre CD aura couru la longueur d'un cable, les deux autres feront ſervir, & l'Eſcadre EF courra au plus-prés ſtribord, tandis que l'Eſcadre AB courra largue de ſix rumbs bas-bord. Ainſi quand les trois Eſcadres ſe ſeront élongées, l'Armée ſe trouvera ſur les trois Colomnes CD, HI, KL. Planc. 66.

Remarque 1.

Cette Evolution a deux defauts conſidérables. 1. La diſtance des Colomnes n'eſt pas déterminée ; car il n'y a rien qui fixe la ligne KL ſurquoi l'Eſcadre CD doit s'arrêter. 2. L'Armée tombe beaucoup ſous-le vent, à cauſe du temps que l'Eſcadre EF demeure en pane. On pourra remédier au premier defaut, ſi aprés l'Evolution les Colomnes qui ſeront trop au-vent, larguent un peu plus que les autres : on remédiera auſſi en quelque maniere au ſecond, ſi on ne met l'Eſcadre EF en pane qu'un moment, pour artendre que l'Eſcadre CD lui ait laiſſé ſa place vuide.

Remarque 2.

On pourra faire la même maneuvre d'une autre maniere. Les Eſcadres AB, CD courront vent-arriere, & l'Eſcadre EF au plus-prés ſtribord ; puis quand l'Eſcadre EF aura élongé l'Eſcadre CD, celle-çi viendra au-vent de huit rumbs ſtribord, & l'Eſcadre AB mettra en pane, juſques à ce que les deux autres l'aient élongée. *Autre maniere.*

Remarque 3.

Cette ſeconde maniere met l'Armée un peu plus au-vent, & détermine mieux la diſtance des Colomnes. Ainſi je conſens qu'on la préfere à la précédenre, quoi qu'elle ne ſoit pas ſi uniforme. Il faut obſerver dans l'une & dans l'autre Evolution, que l'Eſcadre EF force de voiles, afin de rendre la maneuvre plus prompte.

IV.

Mettre l'Arriere-garde au-vent, & l'Avant-garde ſous-le vent.

Planc. 67. Si on veut que l'Eſcadre E F faſſe la Colomne du-vent, & que l'Eſcadre A B ſoit ſous-le vent. L'Eſcadre A B courra largue de huit rumbs bas-bord, & les deux autres mettront en pane, juſques à ce qu'elle ait couru la longueur d'un cable : alors les Eſcadres C D, E F feront ſervir, l'Eſcadre C D courra largue de huit rumbs ſtribord pour gagner H I, & l'Eſcadre E F courra au plus-prés ſtribord pour gagner C D. Ainſi les trois Eſcadres s'étant élongé ſur les Colomnes C D, H I, K L, mettront l'Armée de la maniere qu'on demandoit.

Remarque 1.

La diſtance des Colomnes A B, E F ſera ſuffiſamment déterminée par les rumbs de vent qu'elles tiendront, juſques à ce qu'elles ſoient par le travers de l'Eſcadre C D : c'eſt pourquoi l'Eſcadre C D n'aura qu'à ſe mettre au milieu des deux autres, pour déterminer exactement la diſtance des trois Colomnes.

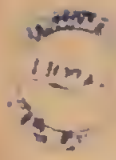
Remarque 2.

Autre maniere, Pour faire la même Evolution d'une maniere plus uniforme : l'Eſcadre E F mettra en pane, & les deux autres courront largue de ſix rumbs bas-bord, juſques à ce qu'elles ſoient par le travers de l'Eſcadre E F ; ce qui mettra l'Armée comme on vouloit.

Remarque 3.

Cette ſeconde maniere ſeroit ſans doute préférable à la précédente, ſi elle ne mettoit trop l'Armée ſous-le vent : car elle eſt tres-ſimple, & tres-prompte, & on ne peut nier qu'en pluſieurs rencontres il ne faille s'en ſervir, ſur tout quand on n'a pas un ſi grand beſoin de conſerver l'avantage du vent.

L.
I.
H.
K.
D
C
E
F



Pl. 62.

V.

Mettre le Corps-de bataille au-vent, & l'Avant-garde ſous-le vent.

Si on veut que l'Eſcadre C D faſſe la Colomne du-vent, & que l'Eſcadre A B ſoit ſous-le vent. L'Eſcadre C D mettra en pane, & l'Eſcadre A B courra largue de huit rumbs bas-bord, pour ſe rendre à toutes voiles ſur la ligne K L, tandis que l'Eſcadre E F gagnera à petites voiles la ligne H I, en larguant de deux rumbs ſtribord. Ainſi l'Armée ſe trouvera ſur les trois Colomnes C D, H I, K L, dans l'Ordre qu'on avoit demandé. Planc. 68.

Remarque 1.

Nous avons voulu que l'Eſcadre A B courût à toutes voiles, afin que l'Evolution ſe fît plus promptement; mais il a fallu que l'Eſcadre E F ménageât ſes voiles pour ne pas être coupée par l'Eſcadre A B. La diſtance des Colomnes ſera déterminée par le rumb de vent qui porte les deux Eſcadres A B, E F, juſques à ce qu'elles ſoient par le travers de l'Eſcadre C D.

Remarque 2.

Pour faire autrement l'Evolution; l'Eſcadre A B arrivera de huit rumbs ſtribord, & les deux autres courront au plus-prés, juſques à ce qu'elles aient élongé l'Eſcadre A B; alors l'Eſcadre A B, & l'Eſcadre C D mettront en pane, & l'Eſcadre E F aiant arrivé de deux rumbs, ſe poſtera au milieu des deux autres, & les élongera. *Autre maniere.*

Remarque 3.

La diſtance de l'Eſcadre A B n'eſt pas tout à fait déterminée par cette ſeconde Evolution: mais d'ailleurs elle eſt ſi ſimple & ſi uniforme, que pluſieurs perſonnes la préfereront à la précédente: je penſe du moins qu'en bien des rencontres on la mettra en pratique, quand on ne ſera pas preſſé; car elle ne céde à l'autre qu'en ce qu'elle eſt un peu moins prompte.

§. VII.

Changer l'Ordre-de bataille en trois Colomnes de l'autre bord.

JUsques ici nous avons changé l'Ordre-de bataille en trois Colomnes, de telle maniere que les Colomnes étoient sur la ligne du plus-prés, que l'Armée occupoit dans l'Ordre-de bataille. Il faut à présent que les trois Colomnes soient sur l'autre ligne du plus-prés.

Planc. 69. Soit donc l'Armée A F rangée en ligne-de combat bas-bord ; pour la mettre sur trois Colomnes stribord, la tête A revirera, & tout le reste de l'Armée suivra par la contre-marche : puis quand la tête C venant au point G, se trouvera par le travers de la tête A qui sera au point H, la tête C revirera, & le reste de l'Armée suivra par la contre-marche. Enfin quand la tête E sera au point I, par le travers des deux autres qui seront aux points L, M, la tête E revirera aussi avec son Escadre par la contre-marche, & l'Armée sera rangée comme on le souhaitoit sur les Colomnes M P, L O, I N.

Remarque 1.

Avantages de cette Evolution. La distance des Colomnes sera tres-exacte ; car puisque l'angle G A H est de quatre rumbs, & que les lignes G A H sont égales à la longueur d'une Colomne A B, la ligne G H sera la distance réguliere des Colomnes, comme nous l'avons démontré plus haut. Au reste cette Evolution est tres-prompte, ne demandant que le temps nécessaire au Vaisseau A, pour parcourir la ligne A P un peu plus longue que la moitié de l'Armée : elle est tres-simple, & tres-uniforme, puisqu'il ne faut nulle autre maneuvre, que revirer chacun dans les eaux de la tête de son Escadre, & pour ce qui est des lieux où les têtes C, E doivent revirer, ils sont si nettement déterminez qu'il n'est pas possible de s'y méprendre.

Remarque 2.

On pourroit donner des voyes pour changer en même temps l'arrangement des Escadres ; mais parceque quelques-unes seroient trop embarrassées, nous croions qu'on peut recourir aux précédentes, & faire ensuite revirer les Colomnes par la contre-marche comme nous dirons plus bas.

Remarque

NAPOLI

NANCY

Remarque 3.

Si c'eſt le changement du vent qui oblige le Général de mettre ſon Armée ſur trois Colomnes d'un autre bord, il peut y avoir deux cas. *Quand le vent change*

Premier cas.

Si la tête A ſe trouve ſous-le vent du reſte de l'Armée, elle viendra au plus-prés, & on ſe mettra ſucceſſivement dans ſes eaux : puis quand la moitié de l'Armée aura paſſé le point A, on la mettra ſur trois Colomnes par l'Evolution précédente, ou par celle que nous avons donné au commencement du §. IV. Planc. 70.

Second cas.

Si aprés le changement du vent, la tête A étoit ſi fort au-vent que le reſte de l'Armée ne pût pas ſe mettre dans ſes eaux : on renverſeroit l'Ordre des têtes & des queuës, & on prendroit la queuë F pour la tête de l'Armée.

Remarque 4.

Si dans ce ſecond cas on ne vouloit pas renverſer l'Ordre des têtes, & des queuës, on pourroit recourir à la maniere ſuivante.

Soit l'Armée A B en ligne-de combat du vent C, & que le vent ſe change en D en venant de deux rumbs de l'Avant. La queuë F courra largue de quatre rumbs bas-bord, & ſon Eſcadre ſe mettra ſucceſſivement dans ſes eaux : le reſte de l'Armée mettra en pane. Puis quand la queuë F étant au point H aura mis par ſon travers la queuë D, celle-ci courra comme la queuë F, & ſon Eſcadre ſuivra de même, juſques à ce que les queuës F, D viennent aux points I, L, où elles trouveront la queuë B par leur travers : alors la queuë B courra comme les deux autres, & quand ſon Eſcadre ſe ſera mis dans ſes eaux, l'Armée ſera ſur les Colomnes B O, L N, I M.

Remarque 5.

Quand l'angle A F M eſt de huit rumbs, les trois queuës courent en même temps largue de quatre rumbs ; mais ſi l'angle A F M eſt de plus de huit rumbs, la queuë B court avant les deux autres. Pour ce qui eſt de la diſtance des Colomnes, elle eſt à peu prés exacte.

§. VIII.

Changer l'Ordre-de bataille en Ordre-de retraite.

Planc. 71. SOit l'Armée DF rangée en ligne-de combat ; pour la mettre en Ordre-de retraite, la tête D arrivera de quatre rumbs courant sur la ligne DE, & le reste de l'Armée se mettra successivement dans ses eaux, jusques à ce que le milieu de l'Armée soit au point D.

Remarque 1.

Quand le vent change. Si le Général est obligé de mettre son Armée dans l'Ordre-de retraite, parceque le vent à changé, on pourra commencer par rétablir l'Ordre-de bataille, pour le changer aprés en Ordre-de retraite comme nous venons de dire. Cette maniere est un peu longue ; mais souvent il faudra prendre ce parti, pour amuser l'ennemi, & ne lui pas si-tôt faire connoître le dessein qu'on a de fuïr.

Remarque 2.

Figur. 2. Pour faire la même Evolution d'une maniere plus courte, quand le vent saute de C en D : le Vaisseau F qui est sous-le vent courra largue de quatre rumbs stribord sur la ligne FI. Puis quand la moitié de l'Armée sera sur la ligne FI, cette moitié viendra au plus-prés, & le reste se mettra dans les eaux du Vaisseau qui courra sur la ligne FH, & bien-tôt l'Armée se trouvera sur l'angle obtus FHL, comme on le demandoit.

Remarque 3.

Nous commençons l'Evolution par le Vaisseau F qui est sous-le vent, parceque quelquefois l'Armée ne pourroit pas se mettre dans les eaux de la tête A si elle étoit au-vent, & d'ailleurs dans l'Ordre-de retraite on ne cherche pas de tenir le vent. Au reste cette maniere est tres-simple, & tres-exacte ; elle est générale, & ne demande que le temps néceſſaire au Vaisseau F, pour parcourir les lignes FI, FL, ou la longueur de l'Armée.

NANCI

Pl. 7a

NAMH

X 2

SECTION SECONDE.

Changer le premier Ordre-de marche.

§. I.

Changer le premier Ordre-de marche en ligne-de combat.

SOit l'Armée AB rangée sur le premier Ordre-de marche stri- Planc. 78.
bord ; pour la mettre en Ordre-de bataille, tous les Vaisseaux viendront au-vent stribord, & l'Armée se trouvera sur la ligne CD en ligne-de combat.

Remarque 1.

Si on veut que l'Armée se mette en ligne-de combat bas-bord; Figur. 2.
aprés qu'on sera venu au-vent sur la ligne FE, la tête F revirera, & le reste suivra par la contre-marche.

Remarque 2.

Si le vent change, on rétablira l'Armée sur l'Ordre-de bataille, *Quand le vent change*
comme nous l'avons expliqué dans la Partie précédente.

§. II.

Changer le premier Ordre-de marche avec les autres Ordres.

LEs mêmes régles que nous avons donné pour changer l'Ordre-de bataille avec les autres, servent pour le premier Ordre-de marche, qui ne differe de la ligne-de combat, que par la route que les Vaisseaux tiennent. Il est vrai que les régles que nous donnons pour l'Ordre-de bataille, suppoſent que les Vaisseaux portent au plus-prés surquoi ils sont rangez ; mais il sera aisé de suppléer cette circonstance, & je craindrois de fatiguer mon Lecteur, si pour une chose si légére je repetois ici tout ce que nous venons de dire dans la Section précédente.

SECTION TROISIE'ME.

Changer le ſecond Ordre-de marche.

§. I.

Changer le ſecond Ordre-de marche en Ordre-de bataille.

Planc. 73. SOit l'Armée A F rangée ſur la perpendiculaire du-vent ; on la mettra en ligne-de combat, ſi la tête A vient au-vent ſtribord, & que le reſte de l'Armée ſe mette ſucceſſivement dans ſes eaux.

Remarque 1.

Si on veut que le Vaiſſeau A faſſe la tête de l'Armée, & que neanmoins l'Armée ſe mette en ligne-de combat bas-bord : la tête A ne viendra pas d'abord au plus-prés bas-bord, de peur de tomber ſur les Vaiſſeaux ſuivans ; mais elle courra quelque temps au plus-prés ſtribord, & enſuite elle revirera au point I, & toute l'Armée y fera la même maneuvre par la contre-marche.

Remarque 2.

Figure 2. *Quand le vent change* Si c'eſt le changement du vent, qui oblige l'Armée de ſe mettre en ligne-de combat : la tête A qui eſt ſous-le vent, viendra au plus-prés, & le reſte de l'Armée ſe mettra ſucceſſivement dans ſes eaux. Si la tête A ne peut pas d'abord courir au plus-prés du bord qui convient, elle courra quelque temps ſur l'autre, & elle revirera enſuite par la contre-marche comme dans l'Evolution précédente.

Remarque 3.

Quand la tête A eſt ſi fort au-vent, que le reſte de l'Armée ne peut pas gagner ſes eaux : il faut renverſer l'ordre des queuës & des têtes, & faire venir au-vent la queuë F à la place de la tête A. Si on vouloit abſolument mettre le Vaiſſeau A à la tête, il faudroit que le Vaiſſeau F courût largue de quatre rumbs, & que le reſte de l'Armée ſe mît ſucceſſivement dans ſes eaux : mais de cette maniere on tomberoit beaucoup ſous-le vent, & il vaudroit beaucoup mieux que la queuë F mît en pane, & que le reſte de l'Armée arrivât, pour ſe mettre à ſon égard dans la ligne du plus-prés, comme nous avons dit en rétabliſſant la ligne-de combat, quand le vent vient un peu de l'Avant.

§. II.

Pl. 73

Pl. 74.

§. II.

Changer le ſecond Ordre-de marche avec le troiſiéme.

POur faire paſſer l'Armée AF dans le troiſiéme Ordre-de mar- Plane.74.
che ; les Aîles A, F mettront en pane, & les autres Vaiſſeaux feront vent-arriere, pour venir ſucceſſivement ſe mettre en pane ſur les lignes du plus-prés HA, HF.

Remarque 1.

Cette Evolution eſt tres-prompte, & elle ſera également exacte ſi les Vaiſſeaux ſe tiennent ſur des lignes paralleles à la ligne AF, juſques à ce qu'ils mettent en pane ſur les lignes HA, HF.

Remarque 2.

Si c'eſt le vent qui en changeant oblige l'Armée AF de paſſer au troiſiéme Ordre-de marche : la tête A qui eſt ſous-le vent viendra au plus-prés, & le reſte de l'Armée ſuivra dans ſes eaux. Puis quand la moitié de l'Armée ſera ſur la ligne AI, la partie AI arrivera de quatre rumbs, & le reſte ſe mettra ſucceſſivement dans les eaux du Général, qui courra ſur la ligne AH. Ainſi l'Armée ſera bien-tôt ſur l'angle obtus AHL, comme on le ſouhaitoit. Figur. 2. *Quand le vent change*

Remarque 3.

Si l'angle FAI eſt moindre que de quatre rumbs, la tête A courra au plus-prés de l'autre bord ; mais ſi on vouloit que la partie AG fût à la droite du Général, ou ſur la ligne du plus-prés ſtribord ; la tête A courroit quelque temps largue ſtribord avant que de venir au plus-prés ; ce qui lui donneroit lieu de courir au plus-prés ſtribord, ſans tomber ſur les Vaiſſeaux ſuivans.

§. III.

Changer le ſecond Ordre-de marche avec le quatriéme.

ON commencera par faire paſſer l'Armée du ſecond Ordre au troiſiéme, & du troiſiéme elle paſſera au quatriéme comme nous dirons plus bas.

§. IV.

Changer le ſecond Ordre-de marche en trois Colomnes.

Planc. 75. SI on veut mettre l'Armée AF en trois Colomnes; la tête A viendra au plus-prés ſtribord, & le reſte de l'Armée ſe mettra ſucceſſivement dans ſes eaux. Puis quand la moitié de l'Armée aura paſſé le point A, la tête A qui ſera au point I revirera, & le reſte de l'Armée ſuivra par la contre-marche, juſques à ce que la tête C venant au point H, ſe trouvera par le travers de la tête A qui ſera au point L; alors la tête C revirera auſſi, & le reſte de l'Armée ſuivra par la contre-marche. Enfin quand la tête E ſera au point S par le travers des deux autres, qui ſeront aux points M, N, elle revirera, & le reſte de ſon Eſcadre s'étant mis dans ſes eaux, achevera l'Evolution, & on verra l'Armée ſur les trois Colomnes NO, MP, SR.

Remarque 1.

Si on vouloit que les Colomnes fuſſent rangées ſur le plus-prés ſtribord, en conſervant toûjours l'avantage du vent à l'Eſcadre AB; la tête A courroit quelque temps au plus-prés ſtribord, & revireroit enſuite au plus-prés bas-bord, & courroit juſques à ce que la moitié de l'Armée eût reviré; aprés quoi elle revireroit une ſeconde fois pour achever l'Evolution comme la précédente.

Remarque 2.

Quand le vent change Si on met l'Armée ſur trois Colomnes parceque le vent change. 1. Quand la tête A ne ſera pas ſi fort au-vent du reſte de l'Armée, qu'on ne puiſſe venir dans ſes eaux, l'Evolution ſe fera comme ſi le vent n'avoit pas changé. 2. Si l'Armée ne peut pas ſe mettre dans les eaux de la tête A, il faudra renverſer l'ordre des têtes & des queuës, & prendre la queuë F pour la tête A : ou on fera l'Evolution à contre-ſens, c'eſt-à-dire que les queuës courront largue de quatre rumbs, dans le même ordre que les têtes couroient au plus-prés.

§. V.

F
E
D
G
C
B
R
P
O
M
N
H
L

Pl. 76.
H
H
C
D
H
L

§. V.

Changer le second Ordre-de marche en Ordre-de retraite.

AFin que l'Armée AF passe du second Ordre-de marche à l'Ordre-de retraite : le Général G mettra en pane, & le reste de l'Armée fera vent-arriere, pour se mettre successivement en pane sur les lignes GH, qui sont les deux lignes du plus-prés. Planc. 76.

Remarque 1.

L'Evolution sera exacte, si les Vaisseaux se tiennent sur des lignes paralleles à AF, jusques à ce qu'ils soient en pane sur les lignes GH. Il est vrai que les Vaisseaux seront un peu plus éloignez les uns des autres, quand on les aura postez sur les lignes GH ; mais je pense que les choses n'en iront pas moins bien, & en tout cas on pourra sans peine resserrer l'Armée aprés l'Evolution.

Remarque 2.

Si c'est un changement de vent qui oblige l'Armée de se mettre en Ordre-de retraite : le Vaisseau A qui est sous-le vent, courra largue de quatre rumbs stribord, & le reste de l'Armée se mettra successivement dans ses eaux, jusques à ce que le Général G soit au point A ; alors la partie AG de l'Armée qui sera sur AI, viendra au plus-prés, & le reste continuera de se mettre dans les eaux du Général, jusques à ce que l'Armée soit sur l'angle obtus AHL en Ordre-de retraite. On fera la même chose pour le Vaisseau F, s'il est sous-le vent de l'Armée. Figur. 2. *Quand le vent change.*

Remarque 3.

On pourra donc poster la partie AG de l'Armée à droit, ou à gauche du Général, de quelque maniere que le vent change : en faisant courir le Vaisseau A au plus-prés du bord qu'on voudra donner à la partie AG ; ou en faisant courir le Vaisseau F du bord opposé. Si l'angle HAF est moindre que de quatre rumbs, le Vaisseau G courra quelque temps sur la ligne AI, avec les Vaisseaux qui le précédent, avant que de venir au plus-prés. Cette Evolution est la même que celle qu'on a donné pour l'Ordre-de bataille, où nous aurions renvoié le Lecteur si nous n'avions eu peur de lui faire quelque peine.

SECTION QUATRIE'ME.

Changer le troiſiéme Ordre-de marche.

I.

Changer le troiſiéme Ordre-de marche en ligne-de combat.

Planc. 77. SOit l'Armée AGF qu'on veut ranger en ligne-de combat bas-bord ; la partie AG viendra au plus-prés bas-bord, & le reſte courant largue de quatre rumbs, ſe mettra ſucceſſivement dans ſes eaux au point G.

Remarque 1.

On feroit la même choſe pour la partie GF, ſi on vouloit mettre l'Armée ſur la ligne-de combat ſtribord. Cette Evolution eſt tres-ſimple, mais elle ſuppoſe qu'on eſt tres-indifferent pour l'ordre des têtes, & des queuës. Car ſi l'Armée vient au plus-prés ſtribord, le Vaiſſeau F fera la tête de l'Armée, dont il auroit fait la queuë, ſi elle s'étoit mis en ligne-de combat bas-bord.

Remarque 2.

Autre maniere. Si on veut que l'Armée ſe range en ligne-de combat ſtribord, & que neanmoins le Vaiſſeau A faſſe la tête de l'Armée : la partie AG viendra au plus-prés bas-bord, & le reſte de l'Armée ſuivra dans ſes eaux. Puis le Vaiſſeau A aiant couru quelque temps pour prendre un peu d'aire revirera, & toute l'Armée fera la même choſe par la contre-marche.

Remarque 3.

Figur. 2. *Autre maniere.* L'Evolution ſeroit plus prompte, ſi quand la partie AG de l'Armée eſt venu au plus-prés, le reſte de l'Armée faiſoit vent-arriere, prenant un peu au-vent du côté du Général G, pour ſe mettre ſucceſſivement dans ſes eaux : mais de bonnes raiſons me font préferer la maniere précédente. Car cette ſeconde maniere eſt ſujette à beaucoup d'irrégularité & de confuſion, n'y aiant rien qui détermine le rumb par où les Vaiſſeaux GF doivent ſe rendre ſur la ligne GI : d'ailleurs quand la partie GA de l'Armée eſt venuë au plus-prés, on a les mêmes avantages que ſi on étoit entierement en ligne, ſoit pour diſputer le vent, ſoit pour éviter l'ennemi, ou pour le forcer au combat : ainſi on ne ſera pas fâché d'employer un peu plus de temps à achever l'Evolution, pour la faire par des voyes plus ſimples, plus exactes, & plus uniformes.

Remarque 4.

Autre maniere. Je penſe qu'on approuvera beaucoup moins la méthode que de tres-habiles gens ont propoſée. Ils veulent que quand la partie AG de l'Armée eſt venuë au-vent, le Vaiſſeau D imagine le point H au rumb & à

la

Pl. 77.

NAPOLI

K
I
H.
F
E
D
G
A
B
H
I
Y. IIII

la distance qui convient, & qu'il lui donne chasse ; que les Vaisseaux E, F donnent de même chasse aux points imaginaires L, M. Mais outre l'impossibilité de fixer si bien ces points imaginaires qu'on les puisse relever, outre la longueur réelle de l'operation, on voit sans peine que cette méthode exposeroit l'Armée à mille accidens, que la moindre bévûë feroit naître parmi les Vaisseaux les mieux disciplinez, & il ne faudroit qu'une mépriſe d'un seul Vaisseau, pour rendre l'Evolution irréguliere, ou d'une longueur insupportable.

§. II.

Faire la même Evolution en changeant l'arrangement des Escadres.

I.

Mettre une des Ailes au milieu, & l'autre à l'Avant-garde.

SI on veut que l'Escadre AB soit au milieu, & l'Escadre EF à l'Avant-garde : Les Escadres AB, CD mettront en pane, la tête E courra au plus-prés, & son Escadre suivra dans ses eaux, jusques à ce qu'étant sur la ligne HI, elle puisse arriver vent-arriere sur KL, où elle remettra de nouveau au plus-prés, & le reste de l'Armée viendra dans ses eaux. Planc. 78.

II.

Mettre une Aile au milieu, & l'autre à l'Arriere-garde.

Si on veut que l'Escadre AB soit au milieu, & l'Escadre CD à l'Avant-garde ; L'Escadre AB mettra en pane, & l'Escadre EF courra par les lignes EGC pour la joindre, tandis que l'Escadre CD aiant couru la longueur d'un cable vent-arriere, portera au plus-prés du côté de l'Escadre AB, pour occuper HI où elle mettra en pane, jusques à ce que le reste de l'Armée ait arrivé dans ses eaux. Figur. 81

Remarque.

On pourroit faire la même chose de plusieurs autres manieres, dont quelques-unes paroîtront d'abord plus courtes ; mais la chose n'est pas assez importante pour m'y arrêter d'avantage.

III.

Mettre l'Eſcadre du milieu à l'Avant-garde, & mettre au milieu l'Eſcadre qui devroit faire l'Arriere-garde.

Planc. 79. Si on veut ranger l'Armée ſur le plus-prés du bord ſur quoi l'Eſcadre AB eſt rangée ; mais qu'il faille que l'Eſcadre CD en faſſe l'Avant-garde, & l'Eſcadre AB l'Arriere-garde. Les Eſcadres CD, EF mettront en pane, la queuë B courra au plus-prés & ſon Eſcadre ſuivra dans ſes eaux, juſques à ce qu'elle puiſſe arriver dans les eaux des deux autres Eſcadres ; car celles-ci auront fait ſervir pour ſe ranger ſur la ligne AB, aprés que le Vaiſſeau A aura paſſé le point B.

Remarque.

On voit clairement que l'Eſcadre AB devroit faire l'Avant-garde de l'Armée, parce qu'on la range ſur le plus-prés, ſur quoi l'Eſcadre AB eſt rangée : ainſi on appliquera la même régle à l'Eſcadre EF, ſi on range l'Armée de l'autre bord.

IV.

Mettre l'Eſcadre du milieu à l'Arriere-garde, & mettre au milieu celle qui devroit faire l'Arriere-garde.

Figure 2. Si on veut que l'Eſcadre CD ſoit à l'Arriere-garde, & l'Eſcadre EF au milieu. L'Eſcadre CD courra vent-arriere la longueur d'un cable pour ſe ranger ſur ML, où elle viendra au-vent de quatre rumbs du côté de l'Eſcadre EF, pour occuper MI & y mettre en pane. Cependant l'Eſcadre AB aiant mis en pane, pour donner le temps à l'Eſcadre EF de la joindre, fera ſervir avec elle pour courir au plus-prés ſur quoi elle eſt rangée, juſques à ce qu'elles puiſſent arriver l'une & l'autre dans les eaux de l'Eſcadre CD.

Remarque.

On voit de même que l'Eſcadre EF ſeroit à l'Arriere-garde, ſi on faiſoit l'Evolution ſans toucher à l'arrangement des Eſcadres : on pourra donc auſſi appliquer la même régle à l'Eſcadre EF, ſi on veut ranger l'Armée ſur le plus-prés ſur quoi elle ſe trouve : & par conſéquent on a tous les cas qui peuvent ſe préſenter.

Pl 79.

BIBLIOTECA NACIONAL

D
C
L
A
F
G
L
D
F
A
G
M
L
Z
2

§. III.

Faire la même Evolution quand le vent change.

SI l'Armée AGF eſt obligée de paſſer à l'Ordre-de bataille, par- Planc. 80.
ceque le vent ſaute de C à D : le Vaiſſeau A qui eſt ſous-le vent de l'Armée, vient au plus-prés ſur la ligne AL du bord qui convient, & le reſte de l'Armée ſe met ſucceſſivement dans ſes eaux.

Remarque 1.

Si l'angle GAL ne contenoit pas du moins quatre rumbs, le Vaiſſeau A courroit quelque temps largue, avant que de venir au plus-prés, afin de ne pas tomber ſur les Vaiſſeaux AG. Au reſte cette Evolution eſt aſſez longue, puiſqu'elle demande tout le temps qui eſt néceſſaire au Vaiſſeau A pour parcourir une ligne égale à la longueur de l'Armée ; neanmoins nous la préferons à d'autres qu'on pourroit donner, parce qu'elles ne ſeroient ni ſi ſimples, ni ſi exactes, ni ſi uniformes que celle-ci.

Remarque 2.

Quand le vent ne change pas beaucoup, la partie AG ſe rétablit Figur. 2. *Autre maniere.*
dans la ligne du plus-prés, & le reſte de l'Armée fait la même maneuvre que le Vaiſſeau G. Puis quand la partie AG ſe trouve ſur ML qui fait la ligne du plus-prés pour le vent D, on achéve l'Evolution comme ſi le vent n'avoit pas changé, en faiſant venir au-vent la partie AG qui eſt ſur ML, & mettant ſucceſſivement dans ſes eaux le reſte de l'Armée qui eſt ſur MN. Pour ne pas rendre la choſe impoſſible, il faut que le Vaiſſeau G de l'Armée ne ſoit pas ſi fort au-vent, que la partie GF ne puiſſe ſe mettre dans ſes eaux.

Remarque 3.

Si le Vaiſſeau G eſt ſi fort au-vent que les Vaiſſeaux GF ne puiſ- *Autre maniere.*
ſent pas ſe mettre dans ſes eaux ; il faudra rétablir les Vaiſſeaux GF dans la ligne du plus-prés : & achever enſuite l'Evolution comme dans les maniéres précédentes. Tout cela ſuppoſe qu'on veut abſolument mettre le Vaiſſeau A à la tête de l'Armée.

§. IV.

Changer le troiſiéme Ordre-de marche avec le ſecond.

Planc. 81. SI on veut faire paſſer l'Armée AGF du troiſiéme Ordre-de marche au ſecond : une des Aîles A courra ſur la perpendiculaire du vent, & le reſte de l'Armée ſe mettra ſucceſſivement dans ſes eaux.

Remarque 1.

On pourra indifferemment commencer l'Evolution par l'Aîle A, ou par l'Aîle F, ſi des circonſtances particulieres ne déterminent pas l'une ou l'autre : comme par exemple, ſi en commençant par une des deux on portoit mieux à la route, on s'éloignoit plus des dangers &c.

Remarque 2.

Figure 2. *Autre maniere.* Comme l'Evolution précédente eſt fort longue, on pourra la faire d'une autre maniere, en mettant le Vaiſſeau du milieu G en pane, & faiſant courir le reſte de l'Armée vent-arriere, pour ſe mettre ſucceſſivement en pane ſur la perpendiculaire du vent HGH. Afin d'éviter toute confuſion, les Vaiſſeaux GA, GF ſe tiendront ſur des lignes paralleles aux lignes GA, GF, juſques à ce qu'ils ſoient ſur la ligne HGH. Les diſtances ſeront un peu moindres ſur la ligne HGH; mais nous avons déja remarqué que les choſes n'en iront pas plus mal; parceque les diſtances des Vaiſſeaux ſe doivent prendre par rapport au lir du vent, ou par rapport aux lignes qu'ils décrivent quand ils courent vent-arriere.

Remarque 3.

Quand le vent change. Si on eſt obligé de faire l'Evolution préſente, parceque le vent change, la choſe n'en ſera pas plus difficile : car il faudra que l'Aîle de l'Armée qui ſe trouvera ſous-le vent, coure ſur la perpendiculaire du vent, & que le reſte de l'Armée ſe metre dans ſes eaux. On pourra auſſi mettre en pane le Vaiſſeau de l'Armée qui eſt plus ſous-le vent, & faire courir les autres vent-arriere, pour les poſter à ſon égard dans la perpendiculaire du vent ; mais il faudroit pour cela que le vent ne changeât gueres.

§. V.

A
G
F
H
G
H
F
A

NAVAL

§. V.

Changer le troiſiéme Ordre-de marche avec le quatriéme.

QUand on voudra mettre l'Armée AGF ſur ſix Colomnes : les Commandans H, G, I feront vent-arriere, & leurs Matelots ſuivront à droit & à gauche un peu de l'arriere, & les Vaiſſeaux qui ſont à la droite de chaque Commandant, ſe mettront ſucceſſivement dans les eaux du Matelot qui eſt à ſa droite, & de même les Vaiſſeaux qui ſont à la gauche de chaque Commandant ſe mettront dans les eaux du Matelot qui eſt à ſa gauche. Ainſi les Vaiſſeaux AH, ſe mettront dans les eaux du Matelot qui eſt à la droite du Commandant H, & les Vaiſſeaux HB ſe mettront dans les eaux du Matelot qui eſt à ſa gauche. Planc. 82.

Remarque 1.

Les Commandans obſerveront avec ſoin de ſe tenir entre eux au rumb de vent qui convient, parce qu'il régle tout l'Ordre : les autres Vaiſſeaux n'auront qu'à ſuivre à la file, pour faire l'Evolution avec toute l'exactitude qu'on peut ſouhaiter, & en fort peu de temps, puiſqu'on n'emploiera que le temps néceſſaire au Vaiſſeau A pour parcourir la ſixiéme partie de l'Armée.

Remarque 2.

Si c'eſt le vent qui par ſon changement oblige l'Armée de ſe ranger ſur ſix Colomnes : il faut premierement rétablir le troiſiéme Ordre, & enſuite faire l'Evolution comme ſi le vent n'avoit pas changé : car toutes les autres manieres ſeroient également indéterminées, & difficiles. *Quand le vent change.*

Remarque 3.

Si le vent change fort peu, on pourra faire l'Evolution, comme s'il n'avoit point changé ; mais alors les Vaiſſeaux qui ſont trop ſous-le vent mettront quelque temps en pane, juſques à ce que ceux qui les précédent, leur aient donné lieu de ſe mettre dans leurs eaux. Par exemple, ſi les Vaiſſeaux BH ne peuvent plus courir ſur la ligne BH, pour ſe poſter dans les eaux du Matelot qui eſt à la droite du Commandant H, ils mettront en pane, juſques à ce que ce Matelot qui fait vent-arriere, ſoit un peu ſous-le vent. *Autre maniere.*

Remarque 4.

Cette derniere méthode paroît peu exacte dans la ſpéculation ; mais elle n'eſt pas moins bonne dans la pratique : il n'eſt rien de plus aiſé que de mettre en pane, & de faire ſervir un moment aprés, & par conſéquent les Vaiſſeaux qui ſeront trop ſous-le vent gagneront leur poſte avec autant de facilité, que ceux qui n'ont qu'à aller à la file dans les eaux les uns des autres.

Remarque 5.

Autre maniere. Si on aime mieux rétablir le troiſiéme Ordre-de marche, il faut avoir recours à l'Evolution que nous avons indiqué dans la troiſiéme Planc. 81. Partie, & que nous allons mettre un peu plus au long. Soit donc l'Armée A F G rangée dans le troiſiéme Ordre-de marche du vent C, & que le vent ſaute à D ; le Vaiſſeau A mettra en pane, & les autres feront vent-arriere pour venir ſe mettre ſucceſſivement ſur les lignes A I L, qui ſont les deux lignes du plus-prés pour le vent D.

Remarque 6.

Afin que les Vaiſſeaux A G ſoient avec leurs diſtances naturelles ſur la ligne A I, il faut que les angles A G I, A I G ſoient égaux, & ils ſeront en effet égaux, ſi le vent change de quatre rumbs, & que la ligne G I ſoit le lit du vent D. Si le vent change plus de quatre rumbs, on prendra un peu du côté du Vaiſſeau A, & ſi le vent change moins de quatre rumbs, on prendra un peu du côté oppoſé au Vaiſſeau A. Pour les Vaiſſeaux qui ſont ſur G F, ils courront comme le Vaiſſeau G, juſques à ce que celui-ci ſoit en pane ſur le point I, alors les Vaiſſeaux G F prendront quatre rumbs du côté oppoſé au Vaiſſeau A, & ils ſe rendront ſur la ligne I L, où ils ſe trouveront avec les diſtances requiſes.

Remarque 7.

Cette Evolution eſt aſſez exacte, & on en doit toûjours uſer pour rétablir le troiſiéme Ordre, quand le temps ne permet pas d'avoir recours à celle que nous avons donné plus haut, ou quand le vent ne change qu'environ de quatre rumbs.

NAPOLI

1184

§. VI.

Changer le troiſiéme Ordre-de marche en trois Colomnes.

SOit l'Armée A G F qu'on veut mettre ſur trois Colomnes : la tête A de l'Eſcadre A B court au plus-prés ſtribord, & le reſte de l'Armée vient ſe mettre ſucceſſivemenr dans ſes eaux. Puis quand la rête C de l'Eſcadre C D ſe trouve au point I, par le travers de la tête A qui eſt au poinr H, alors la tête C revire & le reſte de l'Armée ſuit dans ſes eaux. Enfin quand la têre E de l'Eſcadre E F ſe trouve au point N, par le rravers des deux autres rêtes qui ſont aux points M, L, alors la tête E revire auſſi, & quand ſon Eſcadre s'eſt mis dans ſes eaux, l'Armée eſt rangée ſur les trois Colomnes L R, M P, N O. Planc. 84.

Remarque 1.

On ſuppoſe trois choſes pour cette Evolution. 1. Que l'Eſcadre A B doit faire la Colomne du-vent. 2. Que les Colomnes doivent être rangées ſur le plus-prés ſtribord. 3. Que les Vaiſſeaux A, C, E doivent être à la tête des Colomnes. Au reſte cette Evolurion ne différe pas de celle que nous avons donné pour la ligne-de combat; ainſi il faudra lui appliquer les réflexions que nous y avons faites.

Remarque 2.

Si c'eſt un changement de vent, qui nous oblige de mettre l'Armée ſur trois Colomnes, & que le vent permette à l'Armée de gagner les eaux du Vaiſſeau A; on pourra faire l'Evolution comme ſi le vent n'avoit pas changé, & ſi les diſtances ne ſe trouvent pas régulieres, on les corrigera enſuite. Quand on veut que l'Evolution ſoit exacte, le Vaiſſeau A court au plus-prés bas-bord, juſques à ce que la moitié de l'Armée ſoit dans ſes eaux; alors il revire de bord, & on achéve l'Evolution comme ſi le vent n'avoit pas changé. Si l'Armée ne peut pas gagner les eaux du Vaiſſeau A, on rétablit l'Ordre, ou on fait paſſer l'Armée dans l'Ordre-de bataille, qu'on met enſuite ſur trois Colomnes, comme nous avons dit plus haut. *Quand le vent change.*

Remarque 3.

Planc. 85. *Autre maniere.* Quand les Colomnes doivent être rangées ſur la ligne du plus-prés ſurquoi ſe trouve déja l'Eſcadre qui doit être au-vent ; alors l'Eſcadre A B court au plus-prés ſtribord, & le reſte de l'Armée ſuit dans ſes eaux. Puis quand toute l'Eſcadre C D a paſsé le point G, l'Eſcadre A B qui ſe trouve ſur H M, revire toute en même temps, & le reſte de l'Armée continuë ſa même route. Enſuite quand la tête C venant au point I, trouve la tête A par ſon travers au point L ; alors l'Eſcadre C D qui eſt ſur I T revire toute en même temps, & court comme l'Eſcadre A B, & quand l'Eſcadre E F continuant ſa route a porté ſa tête E au point M, l'Armée ſe trouve ſur les Colomnes O P, N R, M S, comme on le ſouhaitoit.

Remarque 4.

Quand le vent change. Il ſera aiſé d'appliquer à cette ſeconde maniere les précautions que nous avons donné pour la précédente, quand le vent change ; afin que l'Evolution ſe faſſe avec toute l'exactitude qu'on peut deſirer.

Remarque 5.

Quand on veut que l'Eſcadre E F ſoit au-vent, on lui applique ce que nous avons dit pour l'Eſcadre A B. S'il faut conſerver en même temps l'ordre des têtes & des queües, on n'aura pas plus de difficulté ; mais l'Armée ne pourra pas être tant au-vent : voici donc comment on s'y prendra. *Autre maniere.* Les deux Eſcadres A B, C D aiant occupé la ligne H G, comme nous avons dit dans la remarque 3. l'Eſcadre A B larguera toute en même temps de huit rumbs bas-bord, & le reſte de l'Armée continuera de ſe mettre ſur la ligne G H, juſques à ce que l'Eſcadre A B ſoit par le travers de l'Eſcadre C D, alors l'Eſcadre C D courra comme l'Eſcadre A B, juſques à ce qu'elles ſoient l'une & l'autre par le travers de l'Eſcadre E F, qui aura continué de ſe mettre ſur la ligne G H. Ceci n'eſt rien autre choſe que la ſeconde Evolution de ce §.

Remarque 6.

Ces trois manieres fourniſſent tous les cas qu'on peut rencontrer dans la pratique, ſoit que le vent change, ſoit que le vent ne change pas. Je ne penſe pas qu'il ſoit néceſſaire que j'entre dans un plus grand détail pour un Ordre qui n'eſt pas d'un grand uſage.

Pl 85
F
E
D
G
S
C
B
T
M
A
P
R
O
N
L

H
I

C
D
L
I
K
F
A
G

§. VII.

Changer le troiſiéme Ordre-de marche en Ordre-de retraite.

SOit l'Armée A G F qu'on veut ranger en Ordre-de retraite. Le Vaiſſeau du milieu G mettra en pane, & le reſte de l'Armée fera vent-arriere, pour venir ſe poſter ſur les deux lignes du plus-prés G I, à la droite & à la gauche du Vaiſſeau G. Plane. 86.

Remarque 1.

L'Evolution ſera fort réguliere ſi les Vaiſſeaux G A, G F ont ſoin de ſe tenir ſur des lignes paralleles aux lignes G A, G F, juſques à ce qu'ils ſoient poſtez. Elle ſera auſſi tres-prompte, n'exigeant que le temps néceſſaire au Vaiſſeau A pour parcourir la ligne A I.

Remarque 2.

On pourra faire la même Evolution d'une maniere plus exacte, & plus uniforme, & quaſi auſſi courte, ſi une des Aîles A court largue de quatre rumbs, du b rd opposé à celui ſur quoi ſe trouve la partie A G, & que le reſte de l'Armée ſe mette ſucceſſivement dans ſes eaux, juſques à ce que le Vaiſſeau G ſoit au point A. *Autre maniere.*

Remarque 3.

Si c'eſt le vent qui par ſon changement oblige le Général de mettre ſon Armée en Ordre-de retraite : on pourra comme dans les Evolutions précédentes, commencer par rétablir l'Ordre, & enſuite faire l'Evolution comme ſi le vent n'avoit pas changé. Mais ſi on veut faire les choſes d'une maniere également exacte & uniforme : la queüe F qui eſt ſous-le vent courra largue de quatre rumbs ſtribord, & le reſte de l'Armée ſuivra dans ſes eaux, juſques à ce que le Vaiſſeau G ſoit au point A : alors la partie G F de l'Armée qui ſera ſur F I viendra au plus-prés, & le reſte s'étant mis dans les eaux du Vaiſſeau G, achevera de poſter l'Armée ſur l'angle obtus F H L. Figure 5. *Quand le vent change.*

Remarque 4.

L'Evolution précédente eſt tres-ſimple ; mais comme elle eſt un peu longue ; ſi le vent ne change pas beaucoup, il faudra faire l'Evolution, comme s'il n'avoit pas changé ; il ſera enſuite facile de mettre ſur la ligne du plus-prés la moitié de l'Armée qui n'y ſera pas. *Autre maniere.*

SECTION CINQUIE'ME.

Changer le quatriéme Ordre-de marche.

§. I.

Changer le quatriéme Ordre-de marche avec le troiſiéme.

Planc. 87. SOit l'Armée BAF ſur ſix Colomnes : on la fera paſſer dans le troiſiéme Ordre-de marche, ſi les Commandans B, A, F mettent en pine, & que les autres Vaiſſeaux faſſent vent-arriere, pour ſe poſter ſur les lignes AB, AF.

Remarque 1.

Afin qu'on ſe range plus régulierement ſur les lignes AB, AF, on prendra deux précautions. 1. Les Matelots des trois Commandans courront vent-arriere, & les autres Vaiſſeaux prendront deux rumbs au-vent du côté oppoſé à leur Commandant : c'eſt-à-dire que les Vaiſſeaux qui ſont à la gauche de leur Commandant, prendront deux rumbs à droite : & ceux qui ſont à ſa droite, prendront deux rumbs à gauche. 2. Chaque Vaiſſeau tiendra ceux de ſa Colomne, & ceux des autres Colomnes dans le même rumb, juſques à ce que les uns ou les autres ſoient poſtez.

Remarque 2.

Quand le vent change. Si l'Evolution ſe fait parceque le vent a changé, on commencera par rétablir l'Ordre, & on fera enſuite l'Evolution comme ſi le vent n'avoit pas changé. Quand le vent ne change pas de plus de ſix rumbs, on agira comme ſi le vent n'avoit pas changé, aprés que les trois Commandans ſe ſeront poſtez, comme il convient pour le vent qui eſt ſurvenu.

§. II.

Changer le quatriéme Ordre-de marche avec les autres Ordres.

ON commence par faire paſſer l'Armée dans le troiſiéme Ordre-de marche ; aprés quoi on change ce troiſiéme comme on le ſouhaite. Je conviens que la maneuvre ſera de longue durée : mais toutes les autres qui ſe préſentent ſont impraticables.

SECTION

BIBLIOTECA NACIONAL

Pl 98

SECTION SIXIE'ME.

Changer le cinquiéme Ordre-de marche.

§. I.

Changer le cinquiéme Ordre-de marche en ligne-de combat de même bord.

SOit une Armée rangée sur les trois Colomnes AB, CD, EF, & qu'il faille la mettre en ligne-de combat stribord. L'Escadre AB courra au plus-prés stribord, & les deux autres aiant reviré toutes en même temps au plus-prés bas-bord, viendront l'une aprés l'autre se mettre dans ses eaux, où elles revireront au plus-prés stribord. Planc. 88.

Remarque 1.

L'Escadre CD ne coupera pas l'Escadre AB, parceque les lignes CG, GB sont égales, conformément aux régles des trois Colomnes : ainsi quand le Vaisseau C viendra au point G, le Vaisseau B y aura déja passé : d'ailleurs l'Escadre CD pourra un peu larguer si elle craint de couper la queuë B. Il faut dire la même chose de l'Escadre EF par rapport à l'Escadre CD. Les trois Escadres forceront de voiles, si elles veulent faire l'Evolution plus vîte ; mais si rien ne les presse, elles pourront la faire à petites voiles.

Remarque 2.

Cette maniere de mettre les trois Colomnes en ligne-de combat est la plus simple, la plus exacte, la plus courte, & la plus uniforme de toutes celles qu'on a proposées : neanmoins il peut y avoir des circonstances qui obligent le Général d'en choisir quelqu'autre de celles que nous allons donner, aprés avoir dit en peu de mots ce qu'il faut ajoûter à l'Evolution, quand on la fait parceque le vent change.

Remarque 3.

Quand le vent change de telle maniere que chaque Escadre peut se mettre dans les eaux de sa tête ; la tête de chaque Colomne vient au plus-prés, & le reste s'étant mis dans ses eaux, l'Armée se trouve en ligne-de combat, ou elle s'y met sans peine par l'Evolution précédente, comme si le vent n'avoit pas changé. *Quand le vent change.*

Planc. 89. Par exemple, ſuppoſons que l'Armée étoit ſur les trois Colomnes AB, CD, EF du vent C qui finit, laiſſant ſa place au vent D. La tête A courra au plus-prés le long de la ligne AI, & ſon Eſcadre ſe mettra dans ſes eaux ; la tête C courra le long de la ligne CH, & la tête E le long de la ligne EG, & leurs Eſcadres ſe mettront de même dans leurs eaux ; puis les Eſcadres CD, EF qui ſeront ſur les lignes CH, EG, ayant reviré toutes en même temps, ſe viendront mettre dans les eaux de l'Eſcadre AB, qui continuera de courir ſur la ligne AI.

Remarque 4.

Si le vent change de huit rumbs, les lignes AI, CH, EG feront une même ligne, & alors les Eſcadres CD, EF iront à petites voiles pour ne pas couper l'une l'Eſcadre AB, & l'autre l'Eſcadre CD. Mais ſi le vent changeoit de plus de huit rumbs, les têtes C, E ne courroient pas au plus-prés, mais elles largueroient autant qu'il ſeroit néceſſaire, pour ſe mettre dans les eaux de l'Eſcadre AB.

Remarque 5.

Quand le vent vient de l'avant de douze rumbs ou davantage; on ne fait que changer les amures & ſuivre la régle précédente. Mais s'il ne change pas de plus de ſix rumbs, les Colomnes ſe rétabliront chacune dans la ligne du plus-prés, & celle qui eſt ſous-le vent courra au plus-prés du bord ſur quoi elle étoit rangée avant le changement, & les deux autres largueront toutes en même temps autant qu'il ſera
Figur. 2. néceſſaire pour ſe mettre dans ſes eaux. Par exemple, l'Armée étoit ſur les trois Colomnes AB, CD, EF, du vent C qui a ſauté en D. L'Eſcadre AB ſe range ſur la ligne du plus-prés IB, & les deux autres ſur les lignes HD, GF ; puis l'Eſcadre AB qui eſt ſur IB court au plus-prés, & les deux autres courant vent-arriere ſe mettent l'une aprés l'autre dans ſes eaux.

Remarque 6.

Quand le vent tournera de plus de ſix rumbs, & de moins de douze, on changera les amures, & on maneuvrera comme ſi le vent avoit tourné des rumbs qui lui manquent pour aller à douze. Ainſi quand le vent change de huit rumbs on change les amures, & on agit comme s'il avoit tourné de quatre rumbs.

M. Ogier fecit Lugd.

I.

A
B
C
D
E
F
G

§. II.

Autre maniere de faire la même Evolution.

IL y a des circonſtances qui obligent le Général de changer les trois Colomnes en ligne-de combat d'une autre maniere. L'Eſcadre E F met en pane, & les deux autres arrivant de ſix rumbs bas-bord viennent ſe poſter l'une ſur G F, l'autre ſur G H. Planc. 90.

Remarque.

Cette maniere eſt tres-ſimple, & on s'en peut ſervir quand on n'a pas beſoin de tenir le vent. Neanmoins afin de ne pas renverſer l'ordre des têtes & des queuës, & afin que les Eſcadres conſervent leur rang par rapport au vent, il faut que les Eſcadres A B, C D arrivent de deux rumbs ſtribord pour ſe mettre devant l'Eſcadre E F.

Exemple.

C'eſt ainſi qu'en uſa l'Armée du Roi dans le combat de Beveſier l'an 1690. ſous le commandement du Comte de Tourville Vice-Amiral, & à préſent Maréchal de France. Il y avoit plus de quinze jours qu'il pourſuivoit l'Armée des Alliez, étalant les marées aprés eux, en attendant que le vent lui devînt favorable. Mais le 10. Juillet au point du jour, aiant vû que les ennemis qui étoient au-vent, ſe diſpoſoient à lui donner bataille, il mit ſon Pavillon de combat. Son Armée étoit de ſoixante & dix Vaiſſeaux de ligne diviſez en trois Eſcadres. Le Comte d'Eſtrées Vice-Amiral de France commandoit l'Eſcadre blanche & bleuë, & ſe trouvoit ſous-le vent; le Comte de Chateaurenaud Lieutenant Général commandoit l'Eſcadre bleuë & étoit au-vent; le Comte de Tourville étoit au milieu avec l'Eſcadre blanche. Cette diſpoſition obligea le Comte de Tourville de donner l'Avant-garde au Comte de Chateaurenaud, & l'Arriere-garde au Comte d'Eſtrées. L'Eſcadre blanche & bleuë mir donc en pane, & les deux autres aiant arrivé ſe rangérent ſur la même ligne avec tant de vîteſſe, d'ordre, & de régulariré, qu'on commença de bien augurer de la victoire. Nous attendîmes trois heures les ennemis en cet Ordre; ils arrivérent fort lentement ſur nous, & la plus grande partie des Anglois tomba ſur nôtre Arriere-garde, où le Comte d'Eſtrés les reçût avec tant de valeur, qu'aprés leur avoir deſemparé pluſieurs Vaiſſeaux, il les contraignit de pincer le vent pour ſe tirer de deſſous ſon feu qu'ils ne pouvoient plus ſoûtenir. Le Vice-Amiral rouge Anglois s'étoit mis avec ſa Diviſion par le travers du Soleil-Roial monté par le Comte de Tourville; *Combat de Beveſier l'an 1690.* *Le Comte d'Eſtrées bat les Anglois.*

ville ; mais l'Anglois aiant été démâté avec un de ſes Matelots, & coulant bas ſe fit bien-tôt remorquer par toutes les Chaloupes de ſa Diviſion, pour ſe mettre au large d'un ennemi dont il n'avoit pû eſſuier les coups durant une heure. Le Comte de Tourville n'aiant plus d'ennemis par ſon travers, força de voiles pour donner ſur la queuë des Holandois, qui combattoient nôtre Avant-garde avec beaucoup d'opiniatreté. Leur tête avoit donné ſur le Dauphin-Roial monté par le Comte de Chateaurenaud, qui les reçût avec ſa valeur ordinaire, foudroiant & deſemparant tout ce qui ſe trouvoit ſous ſon canon. Le Marquis de Villette Lieutenant Général augmenta beaucoup leur déſordre ; car aiant forcé de voiles avec ſa Diviſion pour gagner le vent, il revira ſur eux & les obligea de revirer vent-arriere. Comme le vent commençoit de manquer, ils ne pûrent pas ſe ſoûtenir, & ils tomberent ſur nôtre Corps-de bataille qui acheva de les defaire, & couvrit toute la mer de leurs débris. Le Marquis de Neſmon à préſent Lieutenant Général prit un Vaiſſeau aprés l'avoir raſé : le Comte de Tourville en deſempara trois, & il en alloit couper onze en ſe faiſant remorquer par quinze Chaloupes, ſi la marée ne ſe fût opposé à ſon glorieux deſſein. Les deux Armées moüillérent, & les Alliez profitant les jours ſuivans d'un broüillard fort épais, jettérent ſeize de leurs Vaiſſeaux deſemparez ſur les côtes d'Angleterre, & les y brûlérent à la vûë de nôtre Armée qui les pourſuivit juſques aux Dunes, ſans avoir perdu une Chaloupe dans une action ſi glorieuſe : car je ne penſe pas qu'on ait jamais remporté ſur mer une victoire ſi complette.

Victoire complette du Comte de Tourville.

§. III.

Autre maniere de faire la même Evolution.

Planc. 91. ON pourroit encore mettre l'Eſcadre CD en pane, & l'Eſcadre AB arrivant de deux rumbs ſtribord ſe poſteroit ſur CG ; en même temps que l'Eſcadre EF arriveroit de deux rumbs bas-bord pour ſe ranger ſur DH.

Remarque.

Cette maniere eſt auſſi ſimple que les deux précédentes, mais elle met l'Armée plus au-vent que la premiere, & elle eſt plus courte que la ſeconde : neanmoins je ne la préfére pas aux autres, parce qu'elle fait revirer deux fois l'Eſcadre qui eſt ſous-le vent.

Pl. 91.
G
E
C
A
F
D
B

A
B
C
D
E
F
G
H

§. IV.

Autre maniere de faire la même Evolution.

ON peut auſſi faire courir l'Eſcadre EF largue de quatre rumbs ſtribord, & les deux autres courant largue de quatre rumbs bas-bord ſe mettroient devant l'Eſcadre EF, l'une ſur GH où elle revireroit pour courir largue de quatre rumbs ſtribord, l'autre ſur EI où elle finiroit l'Evolution. Planc. 92.

Remarque 1.

Il ne faut pas craindre que les Eſcadres ne ſe coupent, parceque celles qui ſont au-vent peuvent plus ou moins arriver : mais ce qui me paroît rendre cette Evolution moins propre que les autres dans la pratique, c'eſt qu'elle fait revirer deux fois les Eſcadres. D'ailleurs elle eſt tres-ſimple & également prompte.

Remarque 2.

Les quatre Evolutions précédentes conſervent le même arrangement des Eſcadres, mettant à l'Avant-garde l'Eſcadre du-vent, & à l'Arriere-garde l'Eſcadre qui étoit ſous-le vent ; mais il eſt quelquefois néceſſaire de changer cet arrangement des Eſcadres, en mettant la Colomne du-vent au Corps-de bataille, ou à l'Arriere-garde &c. Ainſi quoiqu'on puiſſe abſolument ſe contenter de ce que nous avons donné ſur cette matiére dans la ſeconde Partie : on ſera bien aiſe de voir comment on peut changer l'arrangement des Eſcadres en changeant l'Ordre, ſans rendre l'Evolution plus embarraſſée, ni plus longue.

§. V.

Faire la même Evolution en changeant l'arrangement des Eſcadres.

I.

Mettre l'Eſcadre du milieu à l'Arriere-garde, & l'Eſcadre qui étoit ſous-le vent, au milieu.

QUand on veut que l'Eſcadre EF faſſe le Corps-de bataille, & l'Eſcadre CD l'Arriere-garde. L'Eſcadre EF met en pane, & l'Eſcadre AB courant largue de deux rumbs ſtribord ſe rend ſur EI, tandis que l'Eſcadre CD court largue de ſix rumbs bas-bord pour ſe poſter ſur FH. Figure 2.

Remarque.

On peut faire l'Evolution d'une maniere qui porte l'Armée plus au-vent. Pour cela il faut que l'Eſcadre AB mette en pane, & que l'Eſcadre CD coure largue de quatre rumbs en forçant de voiles, iuſques à ce qu'elle ſoit dans la même ligne que l'Eſcadre EF, qui courra au plus-prés bas-bord ; alors l'Eſcadre CD courra comme l'Eſcadre EF, & elles ſe mettront l'une & l'autre derriere l'Eſcadre AB.

II.

Mettre l'Eſcadre du milieu à l'Arriere-garde, & celle du-vent au Corps-de bataille.

Planc. 93. Quand on veut mettre l'Eſcadre AB au milieu, & l'Eſcadre CD à l'Arriere-garde : l'Eſcadre EF force de voiles au plus-prés ſtribord, pour occuper EH où elle met en pane ; en même temps l'Eſcadre CD arrive de ſix rumbs pour ſe ranger ſur FG, & l'Eſcadre AB arrive de huit rumbs pour ſe poſter ſur EF.

Remarque.

Il faut que l'Eſcadre AB aille à petites voiles, & que les autres forcent de voiles, afin que l'Eſcadre AB ne coupe ni l'Eſcadre CD, ni l'Eſcadre EF. On ne doit pas chercher une Evolution qui mette l'Armée plus au-vent, puiſque dans celle-ci l'Eſcadre EF qui doit faire l'Avant-garde, court au-vent à toutes voiles.

III.

Mettre la Colomne du-vent au Corps-de bataille, & celle du milieu à l'Avant-garde.

Figure 2. Pour mettre l'Eſcadre AB au milieu, & l'Eſcadre CD à la tête : l'Eſcadre CD court au plus-prés bas-bord pour occuper CH, & l'Eſcadre AB court largue de huit rumbs ſtribord pour ſe mettre dans ſes eaux ; en même temps l'Eſcadre EF court largue de deux rumbs ſtribord pour ſe ranger derriere l'Eſcadre AB.

Remarque.

L'Eſcadre CD doit forcer de voiles, pour ne pas être coupée par l'Eſcadre AB, ce qui montre que l'Evolution met l'Armée autant au-vent qu'il ſe peut. L'Eſcadre EF ira à petites voiles, & arrivera même autant qu'il ſera néceſſaire, pour ne pas trop preſſer l'Eſcadre AB, qui apres s'être mis ſur la ligne CG, viendra au plus-pres & ſuivra l'Eſcadre CD.

IV

F
E
H
D
B
A
E
F
H
D
G
A
B
C. III

G
H
A
B
C
D
E
F
G
H
A
B
C
D
E
F

IV.

Mettre la Colomne du-vent a l'Arriere-garde, & celle du milieu a l'Avant-garde.

Afin que la Colomne A B faſſe l'Arriere-garde, & la Colomne C D l'Avant-garde: l'Eſcadre E F met en pane, & l'Eſcadre C D court largue de deux rumbs bas-bord, pour occuper l'eſpace E G, tandis que l'Eſcadre A B courant largue de ſix rumbs ſtribord gagne l'eſpace F H. Planc. 94.

Remarque.

Puiſque l'Evolution ne fait pas courir l'Eſcadre C D au plus-prés, on en peut trouver une qui mettra l'Armée plus au-vent. Pour cela il faut que l'Eſcadre C D coure au plus-prés bas-bord, & que l'Eſcadre E F revire au plus-prés ſtribord, pour ſe mettre dans ſes eaux : cependant l'Eſcadre A B mettra en pane, juſques à ce qu'elle puiſſe arriver vent-arriere dans les eaux de l'une & de l'autre. J'ai préferé la maniere précédente à celle-ci, parceque celle-ci fait revirer deux fois l'Eſcadre E F, ſans quoi elle ſeroit tres-parfaite. *Autre maniere.*

V.

Mettre la Colomne du-vent au Corps-de bataille, & celle du milieu à l'Arriere-garde.

Quand on voudra que l'Eſcadre A B ſoit au milieu, & l'Eſcadre C D à l'Arriere-garde : l'Eſcadre E F forcera de voiles au plus-prés ſtribord pour occuper l'eſpace E H ; en même temps l'Eſcadre C D courra largue de ſix rumbs bas-bord pour occuper l'eſpace F G, & l'Eſcadre A B arrivant de huit rumbs ſtribord, ſe placera entre deux ſur la ligne E F. Figur. 41

Remarque.

On ne pourra pas trouver une maniere qui mette l'Armée plus au-vent, puiſque l'Eſcadre E F force de voiles au plus-prés. L'Eſcadre C D forcera auſſi de voiles pour ne pas être coupée par l'Eſcadre A B qui ſe ménagera, afin de ne pas trop preſſer l'Eſcadre C D, & de ne pas auſſi rendre l'Evolution trop longue.

§. VI.

Mettre les Colomnes en ligne-de combat de l'autre bord.

Planc. 95. POur ranger l'Armée AB, CD, EF, en Ordre-de bataille ſtribord ; la tête A revirera avec ſon Eſcadre par la contre-marche, & les deux autres iront revirer de même dans ſes eaux, ſçavoir l'Eſcadre CD au point G, & l'Eſcadre EF au point H.

Remarque 1.

On comprend comment la rête C ſe trouvera précisément au point A quand la queuë B y aura paſsé ; ſi on fait réflexion que l'angle CGA étant de quatre rumbs, les lignes CGA ſont égales à la ligne AB, & par conſéquenr le Vaiſſeau C aura parcouru les lignes CGA, & aura reviré au point G, dans le temps que le Vaiſſeau B aura emploié à parcourir la ligne BA, & à revirer au point A. Diſons la même choſe du Vaiſſeau E par rapport au Vaiſſeau D ; ce qui n'empêche pas que dans la pratique le Vaiſſeau C ne doive ſe ménager, pour ne pas trop preſſer le Vaiſſeau B, & pour ne pas auſſi laiſſer un trop grand intervalle entre les Eſcadres.

Remarque 2.

Figur. 2. *Quand le vent change.* Quand on change l'Ordre parceque le vent a changé, la choſe peut arriver de deux manieres. 1. Si le vent vient de l'arriere, les trois têtes mettront au plus-prés, & quand une partie de leurs Eſcadres ſe ſera mis dans leurs eaux, on fera l'Evolution comme ſi le vent n'avoit pas changé ; c'eſt-à-dire que les têres revireront aux points L, G, H. Nous faiſons courir quelque temps les têtes avant que de revirer, afin que la tête A puiſſe revirer ſans ſe mettre en danger de tomber ſur les Vaiſſeaux de ſon Eſcadre.

Remarque 3.

Afin que l'Evolution ſoit plus exacte, & que les têtes C, D ne laiſſent pas un trop grand eſpace entre les Eſcadres, il faudra que les têtes C, D foreent de voiles, tandis que la tête A courra à petites voiles. Car comme l'angle BAL eſt obtus, les lignes CGL ſeront plus longues que les lignes BAL.

2. Si

R. Oyer fecit

Ce mmm
3

E
L
G
F
C
I
D
A
B
G
A
C
L
B
D
F
H

2. Si le vent vient de l'avant, on rétablira chaque Colomne en particulier, & enſuite on fera l'Evolution comme ſi le vent n'avoit pas changé : c'eſt-à-dire que la tête A étant au point I, revirera avec ſon Eſcadre par la contre-marche, & la tête C revirera dans ſes eaux, comme la tête E revirera dans les eaux de celle-ci. Planc. 96.

Remarque 4.

Il ſe pourra faire que la tête C étant au point L ſera au-vent du point I, mais alors les Eſcadres C D, E F pourront mettre en pane, tandis que la tête A courra de l'avant pour s'élever ; elles feront la même maneuvre pour donner le loiſir à l'Eſcadre A B de revirer par la contre-marche. Mais pour éviter une longueur exceſſive, il vaudra mieux rétablir les Colomnes de l'autre bord, & faire enſuite l'Evolution comme nous avons dit dans le §. 1. ſur tout quand le vent change beaucoup. *Autre maniere.*

§. VII.

Faire la même Evolution en changeant l'arrangement des Eſcadres.

I.

Mettre la Colomne du milieu à l'Arriere-garde, & celle qui eſt ſous-le vent, au Corps-de bataille.

QUand on voudra que la Colomne C D faſſe l'Arriere-garde, & l'Eſcadre E F le Corps-de bataille : les Eſcadres A B, C D mettront en pane, & la tête E revirera au point H avec ſon Eſcadre par la contre-marche : puis quand la queuë F ſera dans la ligne A C E, la tête A revirera auſſi avec ſon Eſcadre. Enfin quand la tête E ſera au point A, l'Eſcadre C D fera ſervir pour venir revirer au point G avec ſon Eſcadre ; ce qui achevera l'Evolution. Figur. 2.

Remarque.

Afin que le Vaiſſeau A puiſſe prendre l'aire dont il a beſoin pour revirer, il faut qu'il coure quelque temps de l'avant : ainſi la tête E revirera un peu plus au-vent que le point H. L'Evolution ſera un peu longue, mais elle eſt ſi ſimple, & ſi réguliere qu'on ne doit compter pour rien le peu de temps qu'on y emploiera ; d'ailleurs puiſque l'Eſcadre E F qui doit être au-vent de l'Eſcadre C D, court toûjours au plus-prés à toutes voiles, l'Evolution ne peut pas être plus courte, à moins qu'elle ne mette l'Armée plus ſous-le vent.

II.

Mettre la Colomne du-milieu à l'Avant-garde, & celle du-vent, au milieu.

Planc. 97. Afin que l'Eſcadre CD ſe trouve à la tête de l'Armée, & l'Eſcadre AB au milieu : les Eſcadres AB, EF mettent en pane, & l'Eſcadre CD vient revirer au point G par la contre-marche : puis quand la queuë D a paſsé le poinr C, l'Eſcadre EF fait ſervir pour venir revirer au point H. Enfin quand la queuë D ſera au point A, l'Eſcadre AB fera auſſi ſervir pour revirer ; ainſi l'Armée ſera rangée comme on ſouhaitoit.

Remarque.

Il faudra prendre les précautions que nous avons marqué dans l'Evolution précédente : c'eſt-à-dire que le Vaiſſeau C doit revirer plus haut que le point G, afin que le Vaiſſeau A puiſſe prendre autant d'aire qu'il en faut pour revirer. C'eſt-là ce qui ſe doit ſuppoſer dans toutes les Evolutions où on revire, ſans qu'il ſoit beſoin que j'en avertiſſe toûjours mon Lecteur.

III.

Mettre la Colomne du-vent au milieu, & celle du milieu à l'Arriere-garde.

Figur. 2. Si on veut que l'Eſcadre EF faſſe l'Avant-garde, & l'Eſcadre AB le Corps-de bataille : les Eſcadres AB, CD mettront en pane, & l'Eſcadre EF viendra revirer au point H par la contre-marche : puis quand la queuë F aura paſsé le point A, les deux autres Eſcadres feront ſervir pour revirer dans ſes eaux.

Remarque.

Quoique cette Evolution ſoit tres-longue, on n'en peut pas trouver une plus courte, pour ranger l'Armée comme on demande, ſans la mettre plus ſous-le vent ; car l'Eſcadre EF qui doit faire l'Avant-garde court à toutes voiles au plus-prés. Au reſte le Vaiſſeau E connoîtra ſans peine qu'il eſt au poinr H, quand en relevant le Vaiſſeau A, il le trouvera dans la ligne du plus-prés, du bord oppoſé à celui ſur quoi les Colomnes éroient rangées : on ſuivra la même régle dans les Evolutions précédentes, & dans les ſuivantes.

IV.

NAPOLI

Dd III
I.

M. Ogier fecit

Pl. 98.

IV.

Mettre la Colomne du-vent à l'Arriere-garde, & celle du milieu à l'Avant-garde.

Quand il faut que l'Eſcadre A B ſoit à la queuë de l'Armée, & Planc. 98.
l'Eſcadre E F au milieu : on met l'Eſcadre A B en pane, & les deux autres courent pour revirer par la contre-marche aux points G, H. Puis quand la queuë F a paſsé le point A, l'Eſcadre A B fait ſervir pour revirer auſſi par la contre-marche, & pour ſe mettre dans les eaux des deux autres Eſcadres.

Remarque.

On ne ſçauroit non plus faire l'Evolution préſente d'une maniere plus prompte, ſans mettre l'Armée plus ſous-le vent : parceque l'Eſcadre C D qui fait l'Avant-garde, court toûjours au plus-prés, & à toutes voiles.

V.

Mettre la Colomne du-vent à l'Arriere-garde, & celle qui étoit ſous le vent, à l'Avant-garde.

Pour avoir l'Eſcadre A B à la queuë de l'Armée, & l'Eſcadre Figur. 2.
E F à la tête : les Eſcadres A B, C D mettront en pane, & l'Eſcadre E F viendra revirer par la contre-marche au point H. Puis quand la tête E ſera au point A, l'Eſcadre C D fera ſervir pour aller au point G revirer par la contre-marche. Enfin quand la queuë D aura paſsé le point A, l'Eſcadre A B fera auſſi ſervir pour revirer dans les eaux des deux autres.

Remarque.

Cette derniere Evolution a le même avantage que les autres, étant ſi ſimple, ſi réguliere, & ſi courte, qu'on ne peut pas trouver une maniere qui mette en moins de temps l'Armée dans l'arrangement qu'on demande, ſans lui faire perdre l'avantage du vent.

§. VIII.

Mettre les trois Colomnes sur la perpendiculaire du vent.

Planc. 99. SOit l'Armée AB, CD, EF, qu'on veut mettre sur la perpendiculaire du vent. La tête A courra largue de deux rumbs sur la ligne AH, & le reste de son Escadre suivra dans ses eaux. En même temps les Escadres CD, EF courront au plus-prés stribord pour venir sur la ligne AG, où elles revireront & courront pour se mettre l'une aprés l'autre dans les eaux de l'Escadre AB.

Remarque 1.

On voit clairement que cette Evolution est composée de celle qui change les trois Colomnes en ligne-de combat, & de celle qui met la ligne-de combat sur la perpendiculaire du vent. Ainsi on lui appliquera les remarques que nous avons fait pour l'une & pour l'autre.

Remarque 2.

Autre maniere. Pour rendre l'Evolution plus prompte, il faut que la queuë F coure largue de deux rumbs sur la ligne FL, & que son Escadre se mette dans ses eaux, tandis que les Escadres AB, CD arrivent de quatre rumbs pour gagner la ligne FI, où elles changent les amures pour se mettre dans les eaux de l'Escadre EF. Les Escadres CD, AB doivent ménager leurs voiles, afin que les Escadres EF, CD ne soient pas coupées. Cette seconde maniere met l'Armée sous-le vent; mais on ne choisit pas cet Ordre quand on veut tenir le vent.

Remarque 3.

Quand le vent change. Si l'Armée passe à la perpendiculaire du vent, parceque le vent change en venant de l'arriere; la queuë F courra largue de deux rumbs, & le reste de l'Armée se mettra dans ses eaux comme si le vent n'avoit pas changé. Seulement il faudra observer que les Escadres CD, AB arrivent autant qu'il est nécessaire pour ne pas couper l'Escadre EF.

Remarque 4.

Si le vent vient de l'avant, les têtes A, C, E mettront en pane, & le reste des Escadres arrivera pour se mettre à leur égard dans la perpendiculaire du vent; ensuite l'Escadre qui se trouvera sous-le vent courra sur la perpendiculaire du vent, & les deux autres arriveront dans ses eaux. Je ne m'arrête pas davantage sur cette Evolution, parce qu'elle n'est pas fort importante, outre qu'elle ne differe pas de celles que nous avons donné pour l'Ordre-de bataille.

§. IX.

L
G
F
D
B
N
E
C
A
I
H

A
B
C
D
E
F
G
H

§. IX.

Changer les trois Colomnes avec le troiſiéme Ordre-de marche.

SOit l'Armée AB, CD, EF, qu'on veut mettre ſur l'angle obtus du troiſiéme Ordre-de marche. La queuë F court au plus-prés ſur la ligne FL, & ſon Eſcadre ſe met ſucceſſivement dans ſes eaux; cependant les deux autres Eſcadres arrivant de quatre rumbs, viennent ſe mettre dans les eaux de l'Eſcadre EF, juſques à ce que le milieu de l'Armée ſoit au point F; car alors l'Evolution eſt achevée, & l'Armée ſe trouve comme on demandoit. Planc. 160.

Remarque 1.

Puiſque la queuë F qui doit être au-vent de l'Armée, court à toutes voiles au plus-prés, on ne peut pas faire l'Evolution d'une maniere plus prompte, ſans ſe mettre plus ſous-le vent. Auſſi ne faut-il pas choiſir une autre méthode dans la pratique, puiſque celle-ci eſt également réguliere & uniforme. On obſervera ſeulement que les Eſcadres ménagent leurs voiles, pour ne ſe pas couper les unes les autres.

Remarque 2.

Si c'eſt le vent qui en changeant oblige l'Armée de paſſer au troiſiéme Ordre-de marche, on ſuivra les régles que nous avons données, pour changer les trois Colomnes en ligne-de combat quand le vent change, & enſuite on fera l'Evolution comme ſi le vent n'avoit pas changé. *Quand le vent change.*

§. X.

Changer le trois Colomnes en ſix dans le quatriéme Ordre-de marche.

ON commence par mettre les trois Colomnes ſur l'angle obtus du troiſiéme Ordre-de marche : enſuite on fait paſſer l'Armée du troiſiéme Ordre au quatriéme. L'Evolution eſt un peu longue, mais les autres manieres ſeroient trop compoſées, & peu praticables.

§. XI.

Mettre les trois Colomnes en Ordre-de retraite.

Planc. 101. SOit l'Armée AB, CD, EF, qu'on veut mettre en Ordre-de retraite : la tête A arrivera de quatre rumbs, & le reste de son Escadre se mettra successivement dans ses eaux : cependant les Escadres CD, EF courront au plus-prés stribord pour gagner la ligne BG, où elles revireront l'une aprés l'autre pour se mettre dans les eaux de l'Escadre AB. Puis quand le milieu de l'Armée sera au point A, on aura achevé l'Evolution.

Remarque 1.

Puisqu'on ne met pas l'Armée en Ordre-de retraite pour tenir le vent, il semble qu'on pourroit faire l'Evolution d'une maniere plus courte, si on ne faisoit pas courir les Escadres CD, EF au plus-prés. Neanmoins il est certain que l'Evolution ne se peut pas faire d'une maniere plus courte, parceque le milieu de l'Escadre CD court à toutes voiles au plus-prés, pour gagner le vent à toute l'Armée ; & la tête A court largue à toutes voiles pour se mettre sous-le vent de toute l'Armée.

Remarque 2.

Quand le vent change. Si c'est le vent qui par son changement oblige le Général de mettre son Armée en Ordre-de retraite. On change d'abord les trois Colomnes en ligne-de combat, & on fait ensuite passer l'Armée de la ligne-de combat à l'Ordre-de retraite. On ne sera pas surpris que nous ne donnions pas une autre maniere, si on fait réflexion que l'Evolution dont il s'agit ici, n'est qu'un composé de deux Evolutions, dont l'une change les trois Colomnes en Ordre-de bataille, & l'autre change l'Ordre-de bataille en Ordre-de retraite.

Remarque 3.

Il faudra appliquer à cet Ordre toutes les précautions que nous avons marqué pour l'Ordre-de retraite : en particulier on pourra changer l'arrangement des Escadres, ce qui est un point assez important ; parceque souvent dans l'Ordre-de retraite le Général est obligé de mettre certaines Escadres dans des postes qui leur conviennent mieux,

NAPOLI

NAVAL

SECTION SEPTIE'ME.

Changer l'Ordre-de retraite.

§. I.

Changer l'Ordre-de retraite en ligne-de combat.

SOit l'Armée AGF en Ordre-de retraite, pour la mettre en ligne de combat; la tête A vient au plus-prés, & le reſte de l'Armée courant largue de quatre rumbs de même bord, vient ſe mettre dans ſes eaux, pour ſe trouver en ligne ſur IH. Planc. 102.

Remarque 1.

Cette Evolution eſt ſi réguliere, ſi ſimple, & ſi courte, qu'elle rend nôtre Ordre-de retraite préferable à tous les autres. Car une Armée qui fait retraite, pouvant être ſouvent obligée de combattre, tomberoit dans d'étranges embarras, ſi elle ne ſe pouvoit pas mettre en ligne-de combat, d'une maniere auſſi aiſée que celle-ci. En effet ſuppoſons que les ennemis I, L, M ſerrent l'Armée de ſi prés, qu'on eſt enfin contraint de ſe battre : alors l'Armée qui faiſoit vent-arriere vient toute en même temps de ſix rumbs au-vent bas-bord, & la tête A vient au plus-prés. Cette maneuvre ne peut cauſer nulle confuſion à l'Armée, au contraire, elle commence dés lors à préſenter le côté à l'ennemi, & les Vaiſſeaux qui viennent au-vent dans les eaux du Vaiſſeau A, mettent entre deux feux les Vaiſſeaux ennemis M.

Remarque 2.

Nous ſuppoſons que l'ennemi ne ſe trouve que d'un côté, & il eſt difficile en effet qu'il attaque les Fuyards des deux côtez ſans ſe mettre en danger d'être ſéparé : mais en cas que l'ennemi attaquât l'Armée des deux côtez, on ne laiſſeroit pas de faire l'Evolution de la même maniere, & les Vaiſſeaux GF ne préſenteroient pas moins le côté à l'ennemi que quand ils faiſoient vent-arriere.

Remarque 3.

Si les ennemis ſerrent l'Armée de part & d'autre ; les Vaiſſeaux GF courront largue de quatre rumbs ſtribord, & les Vaiſſeaux GA courront au plus-prés pour ſe mettre dans leurs eaux : de cette maniere on préſentera mieux le côté aux ennemis ; mais il faudra enſuite revirer de pouppe à prouë pour être en ligne-de combat, ce qui eſt aſſez délicat quand on eſt aux mains. *Autre maniere.*

Remarque 4.

Quand le vent change. Si on change l'Ordre-de retraite en ligne-de combat, parceque le vent change ; on pourra toûjours faire venir au-vent l'Aîle A ou F qui ſera ſous-le vent, & le reſte de l'Armée ſe mettra dans ſes eaux par des lignes paralleles à la ligne AG, ſi c'eſt le Vaiſſeau A qui vient au-vent, ou à la ligne GF ſi c'eſt le Vaiſſeau F.

§. II.

Mettre l'Ordre-de retraite ſur la perpendiculaire du vent.

Planc.103. SOit l'Armée AGF qu'on veut mettre ſur la perpendiculaire du vent ; les Aîles A, F mettront en pane, & les autres Vaiſſeaux courant vent-arriere viendront auſſi ſucceſſivement mettre en pane ſur la ligne AF.

Remarque 1.

Pour rendre l'Evolution plus exacte, les Vaiſſeaux ſe tiendront ſur des lignes paralleles aux lignes GA, GF, juſques à ce qu'ils ſoient ſur la ligne AF. On pourroit faire courir l'Aîle A, ou l'Aîle F ſur la perpendiculaire du vent, & le reſte de l'Armée n'auroit qu'à ſuivre à la file dans ſes eaux, pour faire l'Evolution d'une maniere également ſimple, & réguliere. Mais on ne doit jamais prendre ce parti ſans une grande raiſon, parceque cette voye eſt d'une longueur exceſſive ; car on y emploie tout le temps qui eſt néceſſaire au Vaiſſeau A, pour parcourir une ligne égale à toute l'Armée.

Figure 2. *Autre maniere.*

Remarque 2.

Si le vent change. Quand c'eſt le vent qui en changeant oblige l'Armée de changer ſon Ordre ; on peut toûjours recourir à l'une ou à l'autre des deux manieres précédentes. 1. On peut mettre le Vaiſſeau qui eſt ſous-le vent en pane, puis les autres courront vent-arriere ou largue, pour ſe mettre à ſon égard dans la perpendiculaire du vent. 2. Le Vaiſſeau qui eſt ſous-le vent peut courir ſur la perpendiculaire du vent, & le reſte de l'Armée ſe mettra dans ſes eaux. On ſuit la ſeconde maniere quand le vent change environ de huit rumbs, & on ſuit la premiere quand il change beaucoup plus, ou beaucoup moins que de huit rumbs.

§. III.

NAVAL

H
E
C
L
P
A

§. III.

Changer l'Ordre-de retraite avec le troiſiéme Ordre-de marche.

POur mettre l'Armée A GF ſur le troiſiéme Ordre-de marche ; une des Aîles F viendra au plus-prés du bord opposé à celui ſur quoi les Vaiſſeaux GF ſont rangez, & le reſte de l'Armée ſuivra dans ſes eaux, juſques à ce que le Vaiſſeau G ſoit au point F : car alors l'Armée ſera dans l'Ordre qu'on demandoit. Planc. 104.

Remarque 1.

On pourroit mettre les Aîles A, F en pane, & faire courir le reſte de l'Armée vent-arriere, pour ſe ranger à leur égard ſur les lignes du plus-prés AI, FI opposées aux lignes du plus-prés AG, FG. Je conviens que cette maniere eſt bonne, & qu'on doit s'en ſervir quand le temps preſſe, parce qu'elle eſt un peu plus courte : mais l'autre me paroît préferable, parce qu'elle n'eſt gueres moins courte, & qu'elle eſt beaucoup plus exacte & plus uniforme. *Autre maniere.*

Remarque 2.

Si c'eſt le vent qui en changeant donne lieu à l'Armée de paſſer dans le troiſiéme Ordre-de marche ; l'Aîle F qui eſt ſous-le vent, courra au plus-prés ſur la ligne FI, & le reſte de l'Armée ſe mettra ſucceſſivement dans ſes eaux. Puis quand le Vaiſſeau G ſera au point F, les Vaiſſeaux FI arriveront de quatre rumbs, & le reſte de l'Armée s'étant mis dans les eaux du Vaiſſeau G, on ſe trouvera ſur l'angle obtus FHL, comme on ſouhaitoit. *Quand le vent change.* Figur. 2.

Remarque 3.

Il ſe pourra faire que quand le Vaiſſeau G ſera au point F, l'Armée ſe trouvera rangée dans l'Ordre qu'on demande : parceque l'angle GFI ſera de douze rumbs, ce qui abbrégera beaucoup l'Evolution qui eſt un peu longue. Si l'angle GFI n'eſt pas précisément de douze rumbs, mais qu'il ne s'en manque pas beaucoup, on pourra achever l'Evolution en faiſant un peu arriver les Vaiſſeaux qui ſont trop au-vent.

§. IV.

Changer l'Ordre-de retraite avec le quatriéme Ordre-de marche.

ON commence par changer l'Ordre-de retraite avec le troiſiéme Ordre-de marche, & enſuite on fait paſſer l'Armée du troiſiéme Ordre-de marche au quatriéme : car quoique l'Evolution ſoit fort longue, elle eſt neanmoins plus praticable que toutes les autres qui ſe ſont préſentées.

§. V.

Changer l'Ordre-de retraite en trois Colomnes.

Planc. 105. QUand il faut mettre l'Armée A G F ſur trois Colomnes, la queuë F court largue de quatre rumbs, du bord oppoſé au plus-pres ſur quoi les Vaiſſeaux A G ſont rangez, & le reſte de l'Armée ſuit dans ſes eaux. Puis quand la queuë D ſe trouve au point I par le travers de la queuë F qui eſt au point L, alors la queuë D court comme la queuë F, & le reſte de l'Armée ſuit dans ſes eaux. Enfin quand la queuë B venant au point H ſe trouve auſſi par le travers des deux autres qui ſont aux points N, M, elle court de même, & aprés que ſon Eſcadre s'eſt mis dans ſes eaux, l'Armée eſt rangée ſur les trois Colomnes M R, N O, H P.

Remarque 1.

Quoique cette Evolution ſemble aſſez longue, cependant elle ne peut pas être plus courte, à moins qu'on ne veüille mettre l'Armée plus ſous-le vent : car puiſque le Vaiſſeau A qui doit être au-vent de toute l'Armée, court à toutes voiles au plus-prés, juſques à ce que l'Evolution ſoit faite, on doit conclurre que ſi elle étoit plus prompte, le Vaiſſeau A & par conſequent toute l'Armée ſeroit moins au-vent.

Remarque 2.

Quand le vent change. Si on met l'Armée en trois Colomnes, parceque le vent change, & que le Vaiſſeau F ſoit plus ſous-le vent ; on fera l'Evolution comme ſi le vent n'avoit pas changé. Mais ſi le vent tourne du côté du Vaiſſeau F, on commencera l'Evolution par l'Eſcadre A B de la maniere que nous allons expliquer dans le §. ſuivant.

§. VI.

NAPOLI

F
L
H
O
I
E
D
P
R
V
N
G
T
C
S
B

§. VI.

Faire la même Evolution d'une autre maniere.

SI on veut que les Colomnes ſoient paralleles à la ligne GF : la queuë F courra ſur la ligne GF juſques à ce que la queuë B ait paſsé le point G : alors l'Eſcadre EF qui ſera ſur OL changera toute en même temps ſes amures, & courra largue de quatre rumbs à l'autre bord, & le reſte de l'Armée courra comme auparavant. Puis quand la queuë D ſera au point H où elle trouvera par ſon travers la queuë F au point I, l'Eſcadre DC qui ſera ſur HM courra comme l'Eſcadre EF, & l'Eſcadre AB continuera ſa même route juſques à ce qu'aiant amené les deux autres par ſon travers, elle aura achevé de mettre l'Armée ſur les Colomnes RS, PT, OV. Planc. 106

Remarque 1.

On peut faire la même Evolution d'une maniere qui mettra l'Armée plus au-vent. Pour cela il faut que la tête A coure au plus-prés du bord oppoſé à celui ſur quoi les Vaiſſeaux AG ſon rangez, & que le reſte de l'Armée ſe mette ſucceſſivement dans ſes eaux, juſques à ce que les Eſcadres AB, CD y ſoient ; alors l'Eſcadre AB revirera toute en même temps ; puis quand l'Eſcadre CD trouvera l'Eſcadre AB par ſon travers elle fera la même maneuvre, juſques à ce qu'elles ſoient l'une & l'autre par le travers de l'Eſcadre EF. *Autre maniere.*

Remarque 2.

Cette derniere Evolution eſt ſi longue qu'on ne s'en doit pas ſervir ſans des raiſons extraordinaires : comme quand l'avantage du vent eſt extrémement important. On pourra encore s'en ſervir quand le changement de vent rendra les autres manieres plus difficiles, & moins conformes à toutes les circonſtances qu'on demande. Au reſte nous avons ſuppoſé dans ce §. & dans le précédent, qu'on vouloit mettre l'Eſcadre AB au-vent, & qu'on vouloit que les Vaiſſeaux A, C, D fuſſent les têtes des Colomnes.

Concluſion de la quatriéme Partie.

Nous n'avons rien dit en particulier des Ordres d'une Armée, qui garde ou qui force un paſſage: parce que ces deux Ordres ſe rapportent à ceux que nous avons expliquez : car l'Ordre d'une Armée qui garde un paſſage, ſe rapporte à l'Ordre-de bataille, ou aux trois Colomnes; & l'Ordre d'une Armée qui force un paſſage, ſe rapporte à l'Ordre-de retraite. On pourra encore appliquer les régles que nous donnons dans cette quatriéme Partie, à d'autres Ordres qu'on voudroit établir : & qui ne pourroient differer des précédens que par des circonſtances qu'on ajuſteroit ſans peine à nos manieres.

TRAITÉ DES EVOLUTIONS NAVALES.

CINQUIÉME PARTIE.

Des mouvemens de l'Armée Navale ſans toucher aux Ordres.

EXPLICATION DU SUJET.

VOICI ſans doute ce qu'il y a de plus difficile, & de plus grand dans l'Art que je traitte : c'eſt proprement en ceci que conſiſte l'Art de la guerre ſur mer. Il s'en faut beaucoup que je n'aie les lumieres néceſſaires, pour donner des régles dans une matiere ſi importante; & d'ailleurs on ne s'eſt guéres avisé de faire des préceptes pour les Généraux d'Armée : on s'eſt contenté de leur propoſer des exemples : parce qu'en des matieres auſſi vaſtes que celles-ci, on ne peut preſque rien décider dans la théorie : c'eſt le grand genie d'un Heros avec beaucoup d'expérience, qui en doit faire un grand Général. Je veux ſeulement mettre ici en peu de mots quelques réflexions générales, & des exemples ſur quoi je compte beaucoup plus, que ſur mes réflexions. On trouvera quelques endroits où je n'ai rien déterminé, aiant ſeulement propoſé les raiſons du pour & du contre dans les divers partis qu'on pouvoit prendre. C'eſt qu'en effet il eſt des choſes ſi douteuſes, qu'elles ne peuvent être déterminées, que par toutes les circonſtances des cas particuliers. Tel eſt le parti que doit prendre un Général, quand il eſt obligé de combattre avec une Armée beaucoup inférieure à celle de l'ennemi. La choſe eſt ſi périlleuſe qu'on

ne trouve rien de seur à quoi on puisse se déterminer. Il n'est pas des combats de mer, comme des combats de terre ; une Armée de terre quand elle est inférieure, se retranche, occupe des postes avantageux, supplée par des bois, des rivieres, des défilez ce qui lui manque de force. Mais à la mer on n'a point d'autre avantage que celui du vent sur quoi il ne faut gueres compter, à cause de son inconstance : & on doit juger d'une Armée Navale, comme on feroit d'une Armée de terre qu'on auroit surpris dans une rase campagne, où le temps & le lieu ne lui permettroient pas de se retrancher ; je pense qu'il lui seroit difficile de prendre un bon parti, si elle étoit beaucoup inférieure à l'ennemi.

§. I.

Moüiller.

Plane,107. QUand une Armée Navale moüille, elle doit avoir égard à cinq circonstances. 1. Que le fond soit bon pour les cables, & de bonne tenuë. 2. Qu'on y soit à couvert contre les mauvais vents. 3. Qu'on y puisse appareiller du vent qui peut amener les ennemis, & qu'on puisse leur en disputer l'avantage. 4. Qu'on puisse promptement se mettre en ligne, quand on léve l'ancre. 5. Que les Vaisseaux ne soient pas en danger de tomber les uns sur les autres en appareillant. C'est pourquoi on moüille un peu au large, sur la perpendiculaire du vent, faisant une ou plusieurs lignes qui doivent être à trois cables les unes des autres, & mettant six vingts toises entre les Vaisseaux.

Remarque 1.

Je n'entre point dans le détail des gardes & des rondes, & de plusieurs autres petites précautions, qui n'appartiennent pas au dessein que je me suis proposé.

Exemple.

Combat de Sousbai, 1672. Ce fut sans doute par de semblables précautions que le Duc d'Iork à présent Roi d'Angleterre sauva l'Armée qu'il commandoit l'an 1672. Elle étoit composée de soixante Vaisseaux Anglois, & de trente François. Le Duc d'Iork avoit tenu long temps la mer, pour attirer les Holandois à un combat décisif : mais voyant que ceux-ci s'opiniâtroient à se tenir dans leurs bancs, où on ne pouvoit pas les forcer, il résolut d'aller à Sousbai, pour y prendre les raffraichissemens necessaires. L'Amiral Ruiter qui commandoit l'Armée de Holande, trouva cette conjoncture fort propre à insulter les Anglois qu'il croioit être en désordre dans la Rade. Il sortit donc de ses bancs le 6. de Juin avec toute son Armée, qui n'étoit gueres moins forte que celle du Duc d'Iork,

Corvisa

d'Iork, & fit voiles d'un vent de Nord-Eſt vers Sousbai, ne doutant point qu'il n'y dût ſurprendre ſes ennemis. Mais le Duc d'Iork comme un tres-habile Général avoit fait moüiller au large le Comte d'Eſtrées Vice-Amiral & à préſent Maréchal de France, qui commandoit ſon Avant-garde, & il s'étoit poſté lui-même avec le reſte de l'Armée de telle maniere, qu'aiant eu avis de la venuë de Ruiter, il fut bien-tôt en état de le recevoir. Le Comte d'Eſtrées s'étant mis en bataille avec une diligence incroiable tint le vent, & aiant élongé l'Eſcadre de Zelande commandée par le Vice-Amiral Bancker, il commença le combat le 7. de Juin ſur les huit heures du matin, & il battit l'ennemi avec tant de vigueur que pluſieurs Vaiſſeaux Holandois furent deſemparez. Il avoit même pris des meſures pour revirer, & traverſer l'Eſcadre de Bancker, ſi le calme qui ſurvint ne ſe fût opposé à ſes glorieux projets. Cependant le Duc d'Iork étoit aux mains avec l'Amiral Ruiter, & le Comte de Santvvik combattoit l'Arriere-garde contre le ſieur Vangent: mais le bruit effroiable de l'artillerie aiant bien-tôt diſſipé le vent, & les Vaiſſeaux ne gouvernant plus, les deux Armées ſe trouvérent mêlées d'une maniere à faire le plus ſanglant combat qui fut jamais. Le Comte de Santvvik périt avec ſon Vaiſſeau qui fut brûlé par un Brûlot Holandois: un moment aprés, ſa mort fut vengée par celle de l'Amiral de l'Eſcadre d'Amſterdam, & par la perte de deux Vaiſſeaux de ligne Holandois, dont l'un fut pris & l'autre coulé à fond. Le Duc d'Iork changea deux fois de Vaiſſeau, les deux premiers aiant été criblez de coups de canon. Enfin le combat dura avec une opiniatreté incroiable juſques à la nuit, qui favoriſa la retraite des Holandois. Le Duc d'Iork les pourſuivit le lendemain juſques dans leurs bancs, où s'étant mis à couvert, ils évitérent leur entiere défaite ſans rien diminuër de la gloire du Victorieux.

Le Duc d'Iork pourſuit les Holandois.

Remarque 2.

On voit par l'exemple précédent combien il eſt important d'être en état de ſe mettre à la voile pour recevoir les ennemis; on verra par le ſuivant combien il eſt dangereux d'attendre l'ennemi à l'ancre. Je ne m'arrête pas à marquer les précautions qu'une Armée doit prendre en appareillant; par exemple comme les Vaiſſeaux ſous-le vent doivent appareiller les premiers, ſi les autres ſont en danger de tomber ſur eux, &c. toutes ces choſes ont beſoin d'un grand nombre de circonſtances pour être déterminées, & elles ſont faciles à décider dans la pratique.

Exemple.

Les François brûlent les ennemis à Palerme. Le Maréchal Duc de Vivonne Vice-Roi de Sicile pour la France, aiant appris que les ennemis aprés le combat d'Agousta, s'étoient retiré à la rade de Palerme, résolut de les y aller insulter. Il s'embarqua sur le Sceptre commandé par le Chevalier de Tourville Chef d'Escadre, où il arbora le Pavillon d'Amiral, & arriva le 2. de Juin l'an 1676. à la vûë de Palerme, aiant vingt-sept Vaisseaux de ligne, & vingt-cinq Galéres. Il fit reconnoître les ennemis, & il apprit que les Alliez avoient moüillé vingt-sept Vaisseaux de guerre, & vingt-neuf Galéres sur une ligne qui faisoit front au Fort de Castel-Mare sous son canon, & qui étoit défenduë à droite par le feu d'une grosse tour, & par l'artillerie qui étoit sur les rampars de la Ville; & à gauche par les batteries du Mole. On détacha le Marquis de Prulli Chef d'Escadre avec neuf Vaisseaux & cinq Brûlots, & les Chevaliers de Breteüil & de Bethomas avec sept Galéres, pour donner sur l'ennemi à gauche; & la chose fut executée avec tant de valeur & de succèz, que l'Avant-garde ennemie aiant coupé alla échoüer sous les bastions de la Ville, où nos Brûlots reduisirent trois de ses Vaisseaux en cendres. En même temps les autres Vaisseaux de l'Armée Françoise aiant moüillé sur les boüées des ennemis malgré leur feu & celui de leurs fortereſſes, les battirent avec tant de fureur qu'aprés avoir brûlé l'Amiral & le Contre-Amiral d'Espagne, ils contraignirent le reste de couper pour se sauver dans le Mole: mais on les y poursuivit si vîvement avec des Brûlots, qu'on mît bien-tôt le feu à l'Amiral de Holande & à huit autres Vaisseaux, qui s'étoient échoüé sous les murs de la Ville, ce qui fit le plus horrible spectacle qu'on ait jamais vû. On voioit de toute part les ponts de ces Vaisseaux en feu, couverts d'une foule de malheureux dont les uns se précipitoient dans la mer, les autres se jettoient dans des esquifs, les autres indéterminez couroient çà & là; cependant le feu prenant aux poudres des Vaisseaux, les enlevoit en l'air au milieu d'une nüée de débris enflammez, qui retombant ensuite comme une grêle funeste, écrasoit, couloit à fond, brûloit, & faisoit périr de mille manieres differentes les hommes qui se sauvoient, & les Bâtimens voisins. La Reale d'Espagne, & cinq autres Galéres furent brûlées par le feu des Vaisseaux, ou écrasées sous leurs débris; quantité d'édifices furent aussi renversez dans la Ville & reduits en cendres: & cette grande action ne coûta que quelques Brûlots aux François.

§. II.

N
L
G
C
B
I
F
D
H
E
A
Hb.
2

§. II.

Gagner au-vent.

UNe Armée nombreuſe ne gagne gueres au-vent, quelqu'effort qu'elle faſſe : elle eſt neanmoins ſouvent obligée de tenir le vent, & de lovier de peur de tomber ſous-le vent. Surquoi il faut faire les réflexions ſuivantes.

I.

Quand l'Armée eſt obligée de lovier, il faut autant qu'il ſe peut qu'elle faſſe ſes diverſes bordées en revirant toute en même temps, & qu'elle les faſſe un peu longues. Parce qu'en revirant par la contre-marche on tombe beaucoup ſous-le vent, chacun arrivant un peu, pour ne pas aborder celui qui précéde ; d'ailleurs ſi les bordées ſont courtes on revire plus ſouvent, & on perd en revirant tout ce qu'on avoit gagné dans la bordée. *Comment on doit revirer*

II.

Il eſt des cas où l'Armée feroit des bordées trop courtes, ſi elle reviroit toute en même temps ; alors elle doit revirer par la contre-marche : car ſi l'Armée A B qui lovie entre les terres A H, B L, reviroit toute en même temps, au lieu de revirer par la contre-marche, le Vaiſſeau B ne pourroit prolonger ſa bordée que juſques au point C, & par conſéquent la bordée n'auroit que la longueur B C. De même le Vaiſſeau A qui auroit reviré au point D, ne pourroit porter ſa bordée que juſques au point E, & toute l'Armée aiant reviré pour la ſeconde fois, ne courroit que de la longueur D E. Enfin il faudroit que l'Armée revirât cinq fois pour parer le cap N, qu'elle auroit paré d'une ſeule bordée, ſi elle avoit reviré par la contre-marche au point A. Planc. 108.

Remarque.

Il n'eſt pas poſſible de lovier par la contre-marche, quand on n'eſt pas en Ordre-de bataille, ou en Ordre-de marche de la premiere maniere, ou ſur trois Colomnes ; encore trouvons nous quelque difficulté à lovier par la contre-marche ſur trois Colomnes ; voici ce qu'on en peut dire.

III.

Planc.109 L'Armée qui eſt ſur trois Colomnes peut revirer par la contre-marche, en faiſant revirer les trois têtes des Colomnes en même temps: car ſi les têtes A, C, E revirent en même temps, & que chaque Colomne revire dans les eaux de ſa tête, les Colomnes ſe trouveront ſur les lignes AI, CM, EB, dans la ſeconde bordée où leur Ordre ſemblera être troublé: mais aprés avoir reviré une ſeconde fois, elles ſe trouveront ſur les lignes LG, HM, NI, rangées dans leur Ordre naturel.

Remarque 1.

Cette maniere a deux defauts conſidérables. 1. Il eſt difficile que les Colomnes ſe trouvant en échiquier ſur les lignes AI, CM, EB, puiſſent conſerver leur Ordre, parceque les Vaiſſeaux n'ont plus les points fixes ſurquoi ils doivent reconnoître chacun leur poſte, comme nous l'avons expliqué dans la premiere Partie. 2. Il eſt dangereux que les têtes des Colomnes ſous-le vent, ne coupent les queuës des Colomnes qui ſont au-vent: car il arrive d'ordinaire que les queuës des Colomnes ſe trouvent trop de l'arriere, & ſi l'Evolution ſe faiſoit la nuit, elle ſeroit ſujette à des abordages, & à d'autres inconveniens qu'on ne doit pas négliger.

Remarque 2.

Pour empêcher que les Colomnes qui ſont ſous-le vent, ne coupent les Colomnes qui ſont au-vent: on a crû qu'il falloit faire revirer la Colomne du-vent quelque temps avant la Colomne qui eſt ſous-le vent en cette maniere. Le Vaiſſeau A de la Colomne qui eſt au-vent revire, & toute ſa Colomne vient revirer au point A dans ſes eaux par la contre-marche: cependant les deux autres Colomnes continuent leur bordée, juſques à ce qu'un certain nombre de Vaiſſeaux ait reviré dans la Colomne AB; alors la tête C revire auſſi, & le reſte de ſa Colomne ſuit par la contre-marche. De même aprés qu'un certain nombre de Vaiſſeaux a reviré dans la Colomne CD, la tête E de la Colomne EF revire, & le reſte de ſa Colomne revire ſucceſſivement dans ſes eaux par la contre-marche.

Remarque.

Nat. Hist. Museum

Hh. iii.

M. Ogier fecit Lugd.

R
I
V
N
S.
M
H
G
L
B
A
D
T
C
O
F
E
P

Remarque 3.

Il eſt évident que ſi on garde exactement toutes les circonſtances de cette Evolution, l'Ordre des Colomnes n'en ſera pas plus troublé, que dans l'Evolution précédente : car puiſque les Colomnes qui ſont au-vent, revirent toûjours avant celles qui ſont ſous-le vent, & que la difference du temps eſt toûjours la même : ſi la tête C revire la premiere fois au point O, elle revirera la ſeconde fois au point S, de telle maniere que la ligne O S ſera parfaitement égale à la ligne A R. De même la tête E revirera aux points P, G, de maniere que la ligne P G ſera égale aux lignes O S, A R. D'ailleurs les lignes C O, V R étant égales, & les angles A R V, S O C égaux, les lignes A V, C S ſont égales, & par conſéquent C M, A I, comme auſſi E G, A I ; mais tous les angles ſont auſſi égaux ; donc les lignes I N, M H, L G ſeront jointes aux lignes A B, C D, E F, par des lignes égales & paralleles ; donc les trois lignes I N, M H, L G ſeront égales, & paralleles aux lignes A B, C D, E F ; donc les trois Colomnes I N, M H, L G ſeront rangées comme les Colomnes A B, C D, E F. Planc. 110.

Remarque 4.

Il n'eſt pas moins évident que les têtes des Colomnes ſous-le vent, couperont de même les queuës de celles qui ſont au-vent, à moins que les Colomnes du-vent ne revirent ſi long temps avant les autres, que plus de leur moitié ait reviré, avant que celles-ci revirent : car ſi la tête E revirant au point E coupe la queuë D au point T, la tête E revirant au point I' coupera la queuë D au point C. Mais ſi la tête E ne reviroit que quand plus de la moitié de la Colomne C D à reviré au point O, alors la tête E paſſeroit au-vent du point où la Colomne C D revire, & par conſéquent elle ne ſeroit pas en danger de couper ſa queuë. Ceci eſt d'une aſſez grande conſéquence, parce qu'il y a des cas où le Général eſt obligé de faire revirer ſes Colomnes par la contre-marche durant la nuit, ou durant une brume ; & en ſuivant ces régles, il ne riſque rien, & il eſt tres-facile de faire connoître à la tête de la Colomne qui eſt ſous-le vent, le temps auquel le milieu de la Colomne du-vent revire.

Remarque 5.

Comme les Evolutions précédentes n'évitent pas le principal defaut que nous avons remarqué, ſçavoir qu'il eſt difficile que les Colomnes gardent leur Ordre durant la ſeconde bordée. Le Chevalier de Beaujeu qui s'eſt toûjours diſtingué dans la Marine par ſa valeur, & par ſon application, nous propoſe une maniere fort ingénieuſe de ranger les trois Colomnes, afin qu'elles puiſſent revirer par la contre-marche ſans que l'Ordre en ſoit jamais troublé. Il veut que les Colomnes ſoient paralleles à la ligne d'un des deux plus-prés, & que les Vaiſſeaux d'une Colomne répondent aux Vaiſſeaux de l'autre par la ligne qui fait le lit du vent. Par exemple, le vent étant Nord les Colomnes A B, C D, E F ſont rangées ſur des lignes paralleles à l'Eſt-Nord-Eſt qui fait le plus-prés bas-bord, & les têtes A, E, C ſont rangées ſur la ligne Nord & Sud, & tous les autres Vaiſſeaux de même. Il tire pluſieurs avantages conſidérables de cette maniere. 1. Chaque Vaiſſeau a toûjours deux points fixes par où il connoît qu'il eſt dans ſon poſte, ſçavoir quand il eſt à l'égard de ſes voiſins dans la ligne du plus-prés ſurquoi les Colomnes ſont rangées, & quand il eſt dans la ligne du lit du vent, à l'égard des Vaiſſeaux qui lui doivent répondre dans les autres Colomnes. 2. On déterminera exactement la diſtance des Colomnes ; car la Colomne C D ſera éloignée autant qu'il convient de la Colomne A B, quand la tête C pourra revirer ſur le milieu L de la Colomne A B. 3. Quand il faudra revirer par la contre-marche, l'Ordre ne ſera point troublé, parceque les têtes A, C, E revirant en même temps, demeureront les unes à l'égard des autres dans la ligne qui fait le lit du vent. 4. La tête C ne coupera pas la queuë B, ſi celle-ci eſt dans ſon poſte, parceque les lignes C L, B L ſont égales, & que la tête C perd du temps à revirer.

Avantages de cette méthode.

Remarque 6.

Je ne doute pas que cette maniere ne ſoit goûtée de pluſieurs habiles gens : neanmoins elle n'eſt pas exempte de defauts. 1. Elle met les têtes des Colomnes dans une ſituation peu naturelle. 2. Elle donne trop d'étenduë à l'Armée. C'eſt pourquoi nous allons donner une maniere qui eſt déja fort en uſage, & qui me paroît plus naturelle.

Remarque.

NANCY

N
M
O
A
B
L
H
C
P
R
I
G
D
E

Remarque 7.

Afin de ne rien changer dans l'Ordre des trois Colomnes que nous avons expliqué dans la premiere Partie, & afin de faire pourtant en ſorte que leur Ordre ne ſoit point troublé, quand elles revirent par la contre-marche : la tête E de la Colomne qui eſt ſous-le vent revire la premiere, & ſa Colomne revire ſucceſſivement dans ſes eaux au point E ; les deux autres Colomnes continuent leur bordée, juſques à ce que la tête C ſe trouve au point H, par le travers de la tête E qui eſt au point G ; alors la tête C revire, & le reſte de ſa Colomne vient pareillement revirer au point H. Enfin quand la tête A ſe trouvant au point M, voit les deux autres l'une par l'autre dans les points L, I, elle revire, & le reſte de ſa Colomne aiant reviré ſucceſſivement au point M, l'Armée ſe trouve ſur les Colomnes I B, L O, M N, dans le même Ordre qu'auparavant. Planc. 112.

Remarque 8.

Il faut obſerver que cette Evolution eſt beaucoup plus aiſée à exécuter dans la pratique, qu'elle n'eſt facile à comprendre dans la théorie : car elle ſe reduit uniquement à faire revirer la tête C, quand elle eſt par le travers de la tête E qui a reviré la premiere, & à faire revirer la tête A quand elle ſe trouve par le travers des deux autres, ou quand elle les voit l'une par l'autre.

Remarque 9.

Je conviens qu'il reſte encore le danger où ſont les queuës du-vent d'être coupées ; mais les autres Evolutions n'ôtent pas ce defaut : d'ailleurs nous avons pluſieurs moiens de l'éviter, ou de le corriger. 1. Si les queuës prennent grand ſoin de ſe ſerrer le plus qu'il ſe peut. 2. Si les queuës forcent de voiles, & que les têtes ne forcent pas tant. 3. Si les queuës qui ont été coupées, prennent leurs meſures pour paſſer dans les intervalles de la Colomne qui les a coupées, ce qui n'eſt pas impoſſible même la nuit ; parce qu'on ne revire pas ſans porter des feux. Nous pouvons donc conclurre que l'Evolution préſente eſt l'unique qu'on doit emploier dans la pratique, quand on fait lovier une Armée par la contre-marche : à moins que des raiſons particulieres n'obligent le Général de recourir à quelqu'une des précédentes.

§. IV.

Disputer le vent à l'ennemi.

I.

Planc. 113. L'Armée qui est sous-le vent doit toûjours courir la bordée qui l'empêche d'élonger l'ennemi : afin de l'obliger de beaucoup arriver s'il veut combattre, ce qui peut lui faire perdre le vent. C'est pourquoi l'Armée CD court une bordée differente de celle que tiennent les ennemis AB, & l'Armée EF court la même bordée que les ennemis GH.

Remarque.

Il n'est pas possible qu'une Armée qui est sous-le vent le gagne, tandis que l'ennemi tiendra le vent, & que le vent ne changera pas. Ainsi tout ce que peut faire une Armée qui est sous-le vent, c'est de se mettre en état d'attendre que le vent change, & de profiter de ses changemens, ou des fautes que l'ennemi pourroit faire : & je dis que la maneuvre précédente sert merveilleusement à cela : car tandis que l'Armée qui est sous-le vent n'élongera pas l'ennemi, elle le mettra dans l'impossibilité de l'attaquer, s'il ne veut pas risquer l'avantage du vent.

II.

Afin qu'un Général puisse profiter des changemens du vent, il faut qu'il les prévoie ; ce qui ne paroîtra pas impossible à ceux qui ont quelque pratique, & qui sçavent combien les vents sont réglez tant au large que sur les côtes. Il est vrai qu'un Général se trompe quelquefois dans ses conjectures quelque habile qu'il puisse être; mais il réüssit aussi souvent, & il ne faut qu'un changement de vent qu'on aura prévû, pour vous faire vaincre.

Exemple.

Combat de Stromboli 1676. Le sieur du Quesne Lieutenant Général profita merveilleusement bien de ces sortes de connoissances, le jour avant le combat de Stromboli l'an 1676. Il commandoit l'Armée Navale de France composée de vingt Vaisseaux de ligne, dont le Marquis de Prulli avoit l'Avant-garde, & le sieur Gabaret l'Arriere-garde. Le 7. de Fevrier on rencontra les ennemis, au nombre de dix-neuf Vaisseaux de ligne & neuf Galéres, sous le commandement de l'Amiral Ruiter. Les ennemis avoient le vent ; mais comme le jour étoit fort avancé, Ruiter résolut de remettre le combat au lendemain, esperant qu'il conserveroit aisément son avantage. Neanmoins le sieur du Quesne sçût si bien ménager ses bordées, & profita avec tant d'adresse des retours de vent, des caps,

des

NATIONAL MARITIME MUSEUM

NAPOLI

des courans, que le lendemain au point du jour ſon Avant-garde revira au-vent des ennemis. Les François aiant donc gagné le vent aux Holandois, arrivérent en bon ordre ſur leur ligne, l'attaquérent, & la battirent avec tant de fureur que Ruiter avouë dans la lettre qu'il en écrivit aux Eſtats, n'avoir jamais vû de combat plus ſanglant. Le Marquis de Prulli fit arriver l'Avant-garde des ennemis, le ſieur du Queſne fit plier leur Corps-de bataille, où Ruiter eut bien de la peine à éviter deux Brûlots qu'il lui envoia. Quantité de leurs Vaiſſeaux furent deſemparez ; mais la nuit qui ſurvint ſepara les deux Armées, & le vent aiant changé le lendemain en faveur des Holandois, ils profitérent de cet avantage pour ſe retirer.

III.

La diſpoſition des caps, les courans dans la Mediterranée, & les marées dans l'Ocean, ſervent encore beaucoup à gagner le vent. Il ne faut quelquefois que ranger une terre, ou s'en éloigner à propos, pour gagner dix lieuës au-vent dans une bordée. La connoiſſance de ces ſortes de choſes eſt tres-eſſentielle à un Général, & on peut dire qu'il eſt bien moins néceſſaire à un Général de terre, de connoître exactement le païs où il fait la guerre, qu'à un Général de mer de ſçavoir la carte, les vents, & les marées des parages où il navigue.

IV.

Si le vent vient de l'avant, & que l'Armée qui étoit ſous-le vent ſe trouve de l'avant, elle n'aura qu'à revirer par la contre-marche ; mais ſi le vent vient de l'arriere, & que l'Armée C D qui étoit ſous-le vent ſe trouve de l'arriere, la tête C courra au plus-prés ſtribord, & le reſte de l'Armée courant au plus-prés bas-bord ſe mettra ſucceſſivement dans ſes eaux, ſans beaucoup craindre de ne pas garder les mêmes diſtances. Planc. 114.

V.

L'Armée qui eſt au-vent, doit autant qu'elle peut, tenir l'ennemi par ſon travers ; parce qu'alors elle peut toûjours conſerver ſon avantage, à moins que le vent ne change beaucoup. Elle doit auſſi le tenir de prés pour la même raiſon, à moins qu'il ne lui convînt pas de combattre ; car alors il faudroit ſe tenir hors de la vûë de l'ennemi comme nous dirons bien-tôt. Si le vent vient à changer un peu en faveur des ennemis, il faut qu'elle faſſe courir tous ſes Vaiſſeaux au plus-prés ſans ſe mettre en peine de changer ſon Ordre, afin d'être en état de profiter de l'inconſtance du vent, ſi comme il arrive quelquefois, il retomboit au même rumb. C'eſt pourquoi l'Amée A B courra toute au plus-prés, juſques à ce qu'elle ait éprouvé ſi le vent qui eſt ſurvenu, eſt un vent fait.

§. V.

Eviter le combat.

I.

Planc. 115. L'Armée A B qui eſt au-vent, ne pourra pas être forcée au combat; parce qu'elle peut toûjours tenir la bordée qui l'éloigne des ennemis, en courant au plus-prés ſtribord, tandis que les ennemis courent au plus-prés bas-bord.

Remarque.

Si le vent n'étoit pas inconſtant, il ſeroit aiſé à l'Armée A B de ſe tenir à la vûë de l'Armée C D, ſans craindre d'être forcée au combat : mais l'inconſtance du vent oblige les Généraux habiles d'éviter autant qu'ils peuvent la vûë des ennemis, quand ils ne les veulent pas combattre : la raiſon de cette maxime eſt fondée ſur ce qu'il n'eſt pas poſſible d'éviter le combat, quand on eſt long temps à la vûë d'un ennemi plus fort, qui veut abſolument combattre ; comme nous le verrons dans le §. ſuivant.

Exemple.

Ce fut ſur cette maxime que le Comte de Tourville Vice-Amiral & à préſent Maréchal de France, régla la campagne de l'an 1691. Les Alliez aiant prés de vingt Vaiſſeaux de guerre plus que lui, ſembloient le devoir tenir enfermé dans ſes ports. Mais le Roi vouloit qu'on tînt la mer, & qu'on n'y fît point de maneuvre indigne de la gloire de ſes Armes victorieuſes : on ne vouloit pas neanmoins donner un combat deſavantageux, & où le plus grand nombre des ennemis nous pût faire riſquer la victoire. Il falloit toute l'habileté d'un grand Général pour réüſſir en des circonſtances ſi délicates. Le Comte de Tourville commença par croiſer durant quinze jours à l'entrée de la Manche, arrêtant tout ce qui en ſortoit, & tout ce qui ſe préſentoit pour y entrer. Aiant appris que la Flotte de Smyrne avoit joint l'Armée des Alliez ſur les côtes d'Irlande, il ne laiſſa pas de s'approcher des Sotlingues, pour donner de la jalouſie aux ennemis. Il tomba enſuite ſur la Flotte de la Jamaïque, & aprés avoit pris les deux Vaiſſeaux de guerre qui l'eſcortoient, avec quelques Vaiſſeaux Marchands, il contraignit les autres de rentrer dans la Manche à la faveur d'un broüillard qui les déroba à nos Coureurs. Les Alliez qui étoient moüillez aux Sorlingues, apprirent ces nouvelles avec quelque chagrin. Ils appareillent, ils ſe mettent en mer pour chercher les François & les combattre, ne doutant point qu'étant ſi ſupérieurs en nombre, ils ne les défaſſent, ou qu'ils ne les obligent de rentrer dans leurs ports.

Mais

R
C
D
B

Pl. 116.

Mais le Comte de Tourville les tire au large, leur diſpute le vent, les joüe par mille fauſſes routes, paſſe cinquante jours à la mer toûjours prêt de profiter des occaſions qu'il pourroit trouver de donner ſur l'ennemi avec avantage : il rentre enſuite à Breſt finiſſant une tres-heureuſe Campagne, qui parmi les Connoiſſeurs a fait également admirer le genie ſupérieur, & l'habileté de ce grand Général.

II.

Si l'Armée qui veut éviter le combat eſt ſous-le vent, elle larguera comme celle des ennemis : mais elle ne fera pas vent-arriere ſans ſe mettre en Ordre-de retraite, ſi elle eſt à la vûë des ennemis. Ainſi l'Armée AB qui ne veut pas combattre, voiant que l'Armée CD arrive ſur elle, arrivera de même pour ſe tenir à la même diſtance. Planc. 16.

Remarque.

Il eſt des circonſtances où l'Armée peut faire vent-arriere, ſans ſe mettre en Ordre-de retraite : comme quand elle ne veut que differer le combat, ou qu'elle veut combattre ſi l'ennemi s'obſtine à la pourſuivre &c. Hors de ces cas extraordinaires, l'Ordre-de retraite met mieux l'Armée en état de ſe retirer ſans péril.

§. VI.

Forcer les ennemis au combat.

Axiome 1.

ON peut prendre pour une maxime générale la propoſition ſuivante. *Quand deux Armées égales demeurent long temps en vue, elles ſe peuvent régulierement forcer au combat.* Voici les raiſons qui appuient cette maxime.

I.

Si l'Armée qui veut combattre ſe trouve ſous-le vent, elle tiendra la bordée qui lui fait élonger l'ennemi, pour le garder à vûë en attendant que le vent change.

Remarque 1.

Pour peu qu'on ait d'expérience dans la Marine, on comprend ſans peine qu'il n'eſt pas preſque poſſible à une Armée qui eſt en vûë des ennemis, de ſe tirer hors de leur vûë, à moins qu'on n'entre dans un port. Car les Armées ſont en mer durant une ſaiſon où les nuits ſont fort courtes, les jours fort longs ; ainſi les fauſſes marches étant de peu de durée ne peuvent pas beaucoup éloigner les Armées : d'ailleurs

une Armée ne peut pas forcer de voiles durant la nuit, de peur de se
Planc.117. séparer. Que fera donc l'Armée CD qui étant au-vent, se trouve en vûë de l'Armée AB ? Si elle tient le vent, l'Armée AB le tiendra de même : si elle court largue, elle perd son avantage sans rien gagner.

Remarque 2.

Nous avons dit que l'Armée AB doit toûjours tenir la bordée qui lui fait élonger l'ennemi ; parceque nous supposons qu'elle veut combattre à quelque prix que ce soit : car si l'Armée AB ne vouloit combattre qu'au-vent, elle ne pourroit pas toûjours forcer l'ennemi au combat.

Exemple.

C'est ainsi qu'en usa le Comte de Tourville Vice-Amiral, & à présent Maréchal de France, dans la Campagne qu'il fit dans la Manche contre les Alliez l'an 1690. Les deux Armées se rencontrérent sur les côtes de l'Isle de Vvich ; mais les Alliez avoient le vent, & quelque effort que fît le Comte de Tourville pour les engager au Combat, ils s'opiniâtrérent à le refuser. Le Comte de Tourville qui étoit résolu de les combattre à quelque prix que ce fût, se contenta de les garder à vûë, étalant les marées & courant les bordées qui lui faisoient élonger l'ennemi, en attendant que le vent vînt à changer en sa faveur, & qu'il lui donnât le moien de forcer les Alliez au combat. Ceux-ci de leur côté firent tous leurs efforts pour se tirer hors de la vûë des François, & ils esperoient d'autant plus en venir à bout, qu'ils se flattoient d'être plus habiles dans la connoissance de la Manche, & de ses marées ; mais tous leurs efforts furent inutiles : aprés avoir été poursuivis durant prés de quinze jours, ils furent enfin obligez d'accepter le combat, qui ne leur fut pas plus heureux que leur retraite, quoi qu'ils eussent l'avantage du vent.

II.

Si l'Armée qui veut combattre est au-vent, elle forcera l'ennemi au combat en plusieurs manieres, selon les diverses circonstances, & les divers cas qu'il nous faut examiner exactement, parceque la chose est tres-importante.

Premier cas. 1. Si l'Armée AB qui veut combattre & qui est au-vent, trouve que son ennemi CD tient le vent : elle larguera un peu pour l'élonger : ensuite chaque Vaisseau de l'Armée AB donnera chasse au Vaisseau

Natural History

C
C
L
D
A
I
B
H
B
A
B

Vaiſſeau de l'Armée CD qu'il doit combattre ; c'eſt-à-dire qu'on arrivera autant ſur l'ennemi qu'on pourra, en le tenant toûjours au même rumb. De cette maniere l'Armée AB ſe trouvera bien-tôt à portée de l'Armée CD dans un bel Ordre, comme la figure le fait voir : mais afin que la choſe s'exécute plus régulierement, & plus exactement il faut faire les remarques ſuivantes. Planc. 118.

Remarque 1.

Nous avons dit que l'Armée AB doit premierement élonger l'ennemi, en larguant autant qu'il eſt néceſſaire pour gagner ſon travers : & nous n'avons pas voulu que l'Armée AB ſe mît en peine d'approcher beaucoup l'Armée CD, avant que de l'avoir élongée. 1. Parceque ſi l'Armée AB arrivoit ſur l'Armée CD, avant que d'être par ſon travers, elle pourroit perdre l'avantage du vent s'il venoit de l'avant : car la tête C ſe trouvant beaucoup plus avancée que la tête A, pourroit lui paſſer au-vent en revirant. On comprendra aiſément la choſe, ſi on ſuppoſe dans la figure que l'Armée AB aiant approché l'Armée CD, ſe trouve ſur IH au lieu de ſe trouver ſur AB : ce qui arriveroit ſans doute, ſi l'Armée AB donnoit chaſſe à l'ennemi, avant que de s'être mis par ſon travers. 2. Si l'Armée AB s'approchoit de l'Armée CD, avant que de l'avoir élongée, elle ſe trouveroit de l'arriere ſur IH, tandis que l'Armée CD ſe trouveroit de l'avant ſur CL : & par conſéquent une partie de l'Armée AB qui ſeroit ſur IB, ſe trouveroit à portée, avant que le reſte y fût, ce qui donneroit lieu à l'Armée CD d'éviter un combat déciſif.

Remarque 2.

Quand nous avons dit que chaque Vaiſſeau de l'Armée AB, doit donner chaſſe au Vaiſſeau qui lui répond dans l'Armée CD, nous n'avons pas prétendu que chaque Vaiſſeau quittât ſon poſte ; car il ne faut jamais rompre ſa ligne ſans un commandement exprés du Général. Nous avons ſeulement voulu que les Officiers Généraux de l'Armée AB donnant chaſſe aux Officiers Généraux qui leur répondent dans l'Armée CD, réglaſſent la route de tous les autres Vaiſſeaux, & que chaque Vaiſſeau de l'Armée AB affectât auſſi de tenir le Vaiſſeau qu'il doit combattre dans l'Armée CD, qu'il affectât dis-je de le tenir par ſon travers, mettant ou carguant des voiles, autant qu'il ſeroit néceſſaire pour cela.

Planc.119. *Second cas.* Si l'Armée CD qu'on veut forcer au combat, largue de quatre rumbs, l'Armée AB l'atteindra bien-tôt. Pour le prouver, ſuppoſons que les deux Armées ſont éloignées de deux lieües, & qu'elles en ont quatre d'étenduë, ſi l'Armée CD court largue de quatre rumbs, par des lignes paralleles à la ligne EF, la tête A larguant un peu plus coupera le Vaiſſeau E au point F, & par conſéquent l'Armée AB coupera plus de la moitié de l'Armée CD, avant deux ou trois heures de chemin : en ſuppoſant même que l'Armée AB qui largue plus ne va pas plus vîte.

Remarque.

L'Armée AB qui largue plus, allant plus vîte que l'Armée CD, elle coupera un plus grand nombre de Vaiſſeaux, & elle les coupera en moins de temps. Ainſi on peut conclurre que ſi les deux Armées ſont à deux lieües de diſtance, en moins de deux heures, plus de la moitié de l'Armée CD ſe trouvera à portée de l'Armée AB.

Figur. 2. *Troiſiéme cas.* Si l'Armée CD larguoit de l'autre bord, elle ſe trouveroit encore plûtôt forcée au combat : car la queüe B couperoit le Vaiſſeau G en moins d'une heure, & par conſéquent l'Armée AB couperoit plus des deux tiers de l'Armée CD.

Quatriéme cas. Il reſte donc que l'Armée CD faſſe tout à fait vent-arriere, ſur quoi nous pouvons faire les réflexions ſuivantes. 1. Mille accidens peuvent encore forcer l'Armée CD au combat ; les meilleurs voiliers de l'Armée AB peuvent donner chaſſe aux fuyards, & engager le combat ; le vent a des inégalitez qui peuvent favoriſer les victorieux, ſe trouvant plus frais ou plus arriere pour eux que pour leurs ennemis : les courans, les caps, les réfales, mille autres choſes rendent les retraites peu ſûres. 2. Examinons à la rigueur ſi l'Armée qui court vent-arriere, ne peut pas être approchée par celle qui la pourſuit, en les ſuppoſant également nombreuſes, & également vîtes. Soit donc l'Armée AB qui a cinq lieües d'étenduë, & qui eſt éloignée de deux lieües de l'Armée CD qui fait vent-arriere : je dis que ſi l'Armée AB tient le vent d'un ou de deux rumbs, la tête A approchera ſenſiblement le milieu E de l'Armée CD. Pour en être convaincu, conſidérons que ſi on prend les lignes égales EG, AH, la ligne GH ſera moindre que AE ; & d'ailleurs les Vaiſſeaux qui prennent un rumb ou deux au vent allant plus vîte que ceux qui vont vent-arriere, on ne peut pas douter que le Vaiſſeau A n'approche en peu de temps le Vaiſſeau E, & que la partie ED ne ſoit bien-tôt forcée au combat.

Figure ſuivante.

Remarque.

B
D
E
F
A
A
B
C
E
C
D

Remarque.

L'Armée CD qui fuït, peut éviter les approches de l'ennemi en deux manieres. 1. Si elle fait exactement la même route que l'Armée qui la pourſuit. 2. Si elle court un peu au-vent tantôt à ſtribord, tantôt à bas-bord ; car de cette maniere par les ſecondes bordées, elle rendra inutiles les avantages que l'ennemi auroit gagné dans les premieres. C'eſt pour cela que dans l'axiome que nous avons donné au commencement de ce §. nous avons ajoûté les mots de *long temps*, & de *régulierement* ; parceque les Armées ne peuvent pas demeurer long temps en vûë, qu'il n'y arrive quelques uns de ces accidens qui rompent les meſures des fuyards, & qui les obligent malgré eux de combattre. Planc. 130.

Axiome 2.

Il n'eſt gueres poſſible à une Armée qui eſt beaucoup inferieure, de demeurer long temps en préſence de l'ennemi, ſans être forcée au combat. 1. L'Armée qui eſt plus nombreuſe peut faire un détachement de ſes meilleurs Voiliers, qui tenant la même route que l'ennemi, l'atteindront infailliblement, & l'engageront au combat. 2. L'Armée M P qui eſt conſidérablement plus nombreuſe que l'Armée R S, pourra ſe diviſer en trois Eſcadres, laiſſant une diſtance conſidérable dans les entredeux, & alors quelque parti que prenne l'Armée R S, elle ſera bien-tôt coupée de la maniere que nous avons expliqué plus haut.

Remarque.

Le meilleur parti que l'Armée R S puiſſe prendre dans ces circonſtances, eſt de ſe mettre en Ordre-de retraite : mais il ne faut pas qu'elle ſe flatte pour cela d'éviter le combat, ſi les ennemis s'opiniâtrent, & qu'elle ne puiſſe pas trouver bien-tôt un azile.

Corollaire.

On voit par tout ce que nous avons dit dans ce §. combien on ſe tromperoit, ſi ſous prétexte qu'une Armée Navale peut éviter le combat, on vouloit qu'une Armée Navale ſe tînt en vûë d'un ennemi conſidérablement plus fort : car quand il ſeroit vrai qu'une Armée Navale peut éviter le combat, lorſqu'elle eſt égale ; il ne ſeroit pas vrai qu'elle le puiſſe éviter, quand elle eſt beaucoup inférieure.

§. VII.

Doubler les ennemis.

Il faut doubler la queue.

L'Armée qui eſt plus nombreuſe tâchera d'élonger les ennemis, de relle maniere qu'elle laiſſe une queuë de l'arriere, qui ſe repliera enſuite ſur l'ennemi pour le doubler, & le mettre entre deux feux.

Remarque 1.

Si l'Armée qui eſt plus nombreuſe eſt au-vent, elle pourra plus aiſément replier ſa queuë ſur celle de l'ennemi, & le mettre entre deux feux : mais ſi l'Armée qui eſt plus nombreuſe eſt ſous-le vent, elle ne doit pas moins laiſſer une queuë de l'arriere, parceque le vent peut changer durant le combat ; d'ailleurs l'Armée qui eſt ſous-le vent, peut larguer inſenſiblement en combattant, pour donner lieu à ſa queuë de ſe replier ſur l'ennemi en pinçant le vent.

Remarque 2.

Planc. 121

Je ſçai que pluſieurs habiles gens ſont perſuadez qu'il faut doubler les ennemis par la tête : parceque ſi la tête des ennemis eſt une fois en deſordre, elle tombe ſur le reſte de l'Armée, & elle y met infailliblement la confuſion : car ſi la tête A de l'Armée A B ſe trouve démâtée, elle tombe ſur les Vaiſſeaux qui viennent aprés, ceux-ci ſur les ſuivans, & bien-tôt tous les Vaiſſeaux ne pouvant plus avancer, ſe mêlent, ſe doublent, s'abordent. La choſe paroîtra vrai-ſemblable, ſi on ne fait pas réflexion, que les Vaiſſeaux dans l'Armée AB ſont rangez ſur une ligne, avec des diſtances qui donnent lieu au Vaiſſeau A de paſſer au-vent du Vaiſſeau E, qui pour lui faciliter la choſe peut un peu arriver, ſans etaindre nulle confuſion. La tête A ſe tireroit encore plus aiſément d'intrigues, ſi l'Armée A B étoit ſous-le vent ; d'où je conclus que ce n'eſt pas un grand avantage pour l'Armée C D d'avoir doublé l'Armée A B par la tête ; parceque les Vaiſſeaux de l'Armée A B qui ſont deſemparez, peuvent ſe retirer, ſans que les Vaiſſeaux G, F puiſſent les pourſuivre, à moins qu'ils ne veüillent eſſuier tout le feu de l'Armée ennemie, & ſe mettre en un danger évident de périr. Au contraire ſi les Vaiſſeaux L, M, de l'Armée C D ont doublé la queuë B, & que le Vaiſſeau B vienne à être deſemparé, il ne peut pas s'empêcher d'être la proye des Vaiſſeaux L, M, qui fondront ſur lui, ou qui le feront tomber ſur la queuë D.

Figur. 2.

Remarque.

BIBLIOTECA NACIONAL

21-122

Remarque 3.

Je trouve de même que si les Vaisseaux E, M, de l'Armée C D Planc. 22. avoient doublé la tête A, ils se seroient mis dans un grand danger de périr : car si le Vaisseau E est desemparé, comment pourra-t-il regagner son Armée ? ne sera-t-il pas aisé à l'ennemi de le faire périr en mille manieres ? Au coutraire si les Vaisseaux L, N, de l'Armée F G Figur. 4. ont doublé la queuë I de l'ennemi, & que le Vaisseau L soit desemparé, il demeurera de l'arriere sans que la queuë I puisse courir sur lui, étant assez occupée par les Vaisseaux G, N.

Exemple.

Rien ne peut mieux confirmer tout ceci, que le combat qui se donna par le travers de la Hongue l'an 1692. L'Armée de France étoit de quarante-quatre Vaisseaux de guerre sous le commandement du Comte de Tourville Vice-Amiral, & à présent Maréchal de France, qui portoit Pavillon d'Amiral: les Alliez avoient plus de quatre vingts-dix Vaisseaux de ligne sous le commandement de l'Amiral Russel. Les François aiant le vent, arrivérent en bon ordre sur l'ennemi ; mais étant si inférieurs en nombre il leur fut impossible de l'élonger si bien, qu'ils ne laissassent de l'arriere plusieurs de ses Vaisseaux, qui firent une queuë assez longue. Le vent qui étoit d'abord Sud-Oüest aiant tourné au Nord-Oüest, donna lieu à la queuë des Alliez de se teplier sur celle de France, de sorte que le Comte de Tourville se vit bien-tôt avec sa Division au milieu des ennemis. La postérité ne pourra pas croire ce qui se passa dans cette occasion ; huit ou neuf Vaisseaux François combattirent des deux bords durant sept heures cette foule d'Alliez qui les entouroient. L'Amiral Anglois plia deux fois, plusieurs de ses Vaisseaux furent desemparez : on dit même qu'il en périt deux, sans que les François perdissent un mât, ni une chaloupe. Le calme étant survenu, & la marée portant au Nord-Est, le reste de l'Armée Françoise alloit tomber au milieu des ennemis : si le Comte de Tourville qui aimoit mieux essuier lui seul tout le péril, n'eût envoié par tout l'ordre de moüiller. Il moüilla lui même au milieu des Anglois, dont six Vaisseaux qui étoient moüillez à demi-portée, faisoient pleuvoir sur lui une grêle de boulets. Leurs Brûlots étoient beaucoup plus à craindre : ils en avoient quantité de moüillez au dessus de nous, & à la faveur de la marée ils en amenérent cinq jusques sous nôtre beaupré, où paroissant tous en feu ils auroient effraié les plus intrépides. Mais le Comte de Tourville malgré la vûë de tant de périls, & malgré l'horreur d'une journée si affreuse, mit si bien en usage les maneuvres les plus fines de son art, qu'il rendit ces cinq Brûlots inutiles ; il évita les uns d'un coup de gouvernail, il

Combat de la Hongue. 1692.

fir saisir les autres avec des crocs de fer par des chaloupes, qui les remorquérent à l'écart, il coupa & moüilla une autre ancre pour faire place au plus inévitable des cinq, il les évita tous les uns aprés les autres. Il continua ensuite de soûtenir les ennemis, & de les combattre avec tant de vigueur, qu'ils furent enfin contraints eux mêmes de couper & de s'abandonner à la marée, laissant le champ de bataille aux François, qu'ils avoient combattu avec tant d'avantage, & si peu de succez. Une juste reconnoissance m'oblige de ne pas oublier le Chevalier de Coetlogon chef d'Escadre, qui par une valeur incomparable vint partager le péril, & la gloire de cette action. Il étoit Contre-Amiral Bleu, & son poste naturel l'avoit mis hors de la portée des ennemis: mais voiant l'Amiral de France au milieu des Anglois, où on le croioit perdu, il obtint la permission de quitter son poste, & s'étant fait jour à travers les ennemis qui entouroient son Général, il vint moüiller auprés de lui, pour le sauver, disoit-il à ses Officiers, ou pour périr avec lui.

§. VIII.

S'empêcher d'être doublé.

Plane. 123. POur s'empêcher d'être doublé, il faut absolument empêcher que l'Armée ennemie n'air une queuë de l'arriere de nous, & pour cela on peut suivre plusieurs partis, quand on est beaucoup inférieur en nombre. L

Si on est au-vent, on peut laisser quelques Vaisseaux ennemis de l'avant, faisant tomber nôtre tête A sur leur seconde Division F. De cette maniere leur premiere Division F G sera presque inutile, & si elle veut forcer de voiles pour revirer sur nous, elle perdra beaucoup de temps, & elle se mettra en danger d'être séparée par le calme, qui survient d'ordinaire dans ces sortes d'actions, à cause du grand bruit de l'artillerie. On pourra encore laisser un grand vuide E au milieu de l'Armée, pourveu qu'on prenne les précautions nécessaires pour empêcher que nôtre Avant-garde ne soit coupée. Par ce moien quelque inférieur qu'on soit en nombre, on pourra empêcher que l'ennemi n'ait une queuë de l'arriere de nous.

Exemple.

Tout le monde n'a pas desaprouvé la maniere dont l'Amiral Herbert rangea son Armée, quand il arriva sur les François dans le combat de Beveſier l'an 1690. Il avoit quelques Vaisseaux moins que nous: & il étoit résolu de faire ses plus grands efforts contre nôtre Arriere-garde. C'est pourquoi il ordonna à la premiere Division Holandoise de tomber sur nôtre seconde Division, ensuite il ouvrit son Armée au milieu, laissant un grand vuide par le travers de nôtre Corps-de bataille:

B
D
E
G

Pl. 124

taille. Aprés quoi aiant extrêmement ſerré ſes Anglois, il les oppoſa à nôtre Arriere-garde, & il ſe tint avec ſa Diviſion un peu au large, afin d'empêcher que les François ne profitaſſent du vuide qu'il laiſſoit dans ſon Armée, pour doubler les Holandois. Cet Ordre rendit en effet nôtre premiere Diviſion preſque inutile, parcequ'il lui fallut faire une fort longue bordée, pour revirer ſur la tête des ennemis; & le vent aiant calmé, elle eut peine de ſe trouver aſſez à temps pour partager la gloire de l'action. D'autre part les Anglois qui étoient extrêmement ſerrez, eurent d'abord quelque avantage ſur nôtre queuë qu'un accident fit plier: mais les Vaiſſeaux ſuivans animez par l'exemple du Comte d'Eſtrées Vice-Amiral de France qui commandoit l'Arriere-garde, ſoûtinrent avec tant de valeur le grand nombre d'Anglois qui tomboient ſur eux, que ceux-ci ne pouvant plus ſouffrir le feu des François, pincérent le vent, & ſe firent remorquer par leurs chaloupes, pour ſe tirer au large des victorieux.

Le Comte d'Eſtrées fait fuir les Anglois.

II.

Si l'Armée moins nombreuſe eſt ſous-le vent, on pourra laiſſer plus de vuide au milieu, & moins de l'avant; mais il faudra avoir un petit détachement de Vaiſſeaux de guerre & de Brûlots, afin d'empêcher que les ennemis ne profitent des vuides de l'Armée, pour la diviſer.

III.

D'autres aiment mieux donner pour une régle générale, que les Officiers généraux de l'Armée moins nombreuſe s'attachent aux Officiers généraux de l'Armée ennemie; car par ce moien pluſieurs Vaiſſeaux ennemis demeurent inutiles dans les intervalles E, & l'ennemi ne peut pas vous doubler. Planc. 114.

Remarque.

Cette maniere ne laiſſe pas d'avoir ſes inconveniens, parceque la tête & la queüe de chaque Diviſion ſont expoſées au feu de deux Vaiſſeaux, & qu'on n'évite pas le danger où ſe trouve la derniere Diviſion, d'être doublée par la queuë ennemie. Pour remédier à ces deux inconveniens, on peut mettre les plus gros Vaiſſeaux à la tête & à la queuë de chaque Diviſion, & on peut faire enſorte que la derniere Diviſion ne laiſſe point de queuë derriere ſoi.

IV.

D'autres aiment mieux que les trois Eſcadres de l'Armée moins nombreuſe attaquent chacune une Eſcadre de l'Armée plus nombreuſe, en obſervant que chaque Eſcadre élonge l'ennemi de telle maniere qu'elle ne laiſſe point de queuë de l'arriere, mais plûtôt qu'elle laiſſe pluſieurs Vaiſſeaux de l'avant.

V.

Enfin il y en a qui veulent, que l'Armée moins nombreuſe mette une ſi grande diſtance entre ſes Vaiſſeaux, qu'elle faſſe une ligne égale à celle des ennemis : mais ce dernier parti eſt ſans doute le moins bon ; parce qu'il donne lieu à l'ennemi d'emploier toutes ſes forces contre l'Armée moins nombreuſe. Je conviens pourtant que ce parti pourroit être preferé aux autres en certaines circonſtances ; comme quand les Vaiſſeaux ennemis ſont conſidérablement moins forts, que les Vaiſſeaux de l'Armée moins nombreuſe.

§. IX.

Recevoir les ennemis qui arrivent ſur nous.

L'Armée qui eſt ſous-le vent, voiant arriver les ennemis ſur elle, ſe mettra en ligne-de combat, en larguant un peu pour gagner du temps, & pour faciliter l'arrangement. On obſervera de laiſſer quelques intervalles entre les Diviſions, pour donner comme du jeu à l'Armée. Enſuite chaque Commandant s'attachera à ſe conſerver par le travers des Vaiſſeaux ennemis que ſon Général lui aura deſtinez, forçant, ou carguant des voiles, ou revirant même de pouppe à proüe, s'il étoit abſolument néceſſaire, pour conſerver ſon poſte par rapport à l'ennemi.

§. X.

Traverſer l'Armée ennemie.

I.

Planc.125. ON trouve dans les rélations des combats donnez dans la Manche entre les Anglois & les Holandois, que leurs Armées ſe traverſoient ſouvent ; c'eſt-à-dire que l'Armée CHD qui étoit ſous-le vent, aiant un peu couru de l'avant reviroit par la contre-marche, & coupoit l'Armée AB au point E, & aiant reviré une ſeconde fois au point C, gagnoit le vent à l'ennemi ; mais celui-ci reviroit à ſon tour, & coupoit l'Armée qui lui avoit gagné le vent. De cette maniere les deux Armées ſe traverſoient pluſieurs fois, ce qui leur donnoit lieu de ſe couper, de ſe prendre, de ſe faire périr mutuellement pluſieurs Vaiſſeaux.

Remarque.

Cette maneuvre eſt également hardie & délicate, & il faut être conſommé dans le métier, pour y réüſſir auſſi heureuſement que fit le Comte d'Eſtrées Vice-Amiral, & à préſent Maréchal de France, dans le combat du Texel l'an 1673. car il traverſa l'Eſcadre de Zelande, lui gagna le vent, la diſſipa, & mit les ennemis en un ſi grand déſordre, qu'il fit déclarer la victoire qui étoit encore en balance. II.

NAM

Mm III
1

M. Ogier fecit Lugd
Mm. IIII
4

II.

Il me ſemble qu'il eſt aiſé à l'Armée CD, d'empêcher que l'Armée AB ne la coupe. 1. Quand l'Armée AB revire par la contremarche, l'Armée CD peut revirer toute en même temps, ce qui empêchera la tête A d'atteindre jamais l'ennemi pour le couper. 2. Si l'Armée CD ne veut pas d'abord revirer toute en même temps, de peur qu'elle ne paroiſſe fuïr, elle pourra laiſſer paſſer la tête A de l'Armée AB au point E, revirant enſuite toute en même temps elle mettra les Vaiſſeaux ennemis E entre deux feux, & les aiant bien-tôt défaits, elle coupera ſans peine la tête A, & les autres Vaiſſeaux ennemis qui l'auront déja traverſée. Planc. 126.

III.

Je ne vois donc pas qu'il faille beaucoup craindre l'ennemi qui veût nous traverſer : & même je ne penſe pas qu'on doive jamais faire cette maneuvre ſans une des trois conditions ſuivantes. 1. Si on y eſt contraint, pour éviter un plus grand mal. 2. Si l'Armée ennemie laiſſant un grand vuide au milieu de ſes Eſcadres, rend inutile une partie de nôtre Armée. 3. Si pluſieurs Vaiſſeaux FG de l'Armée CD ſont deſemparez ; car alors on pourroit faire revirer les Vaiſſeaux EH tous en même temps, & enſuite le reſte HB de l'Armée AB par la contre-marche, pour tâcher de couper la queuë GD.

IV.

On eſt quelquefois obligé de traverſer l'Armée ennemie pour dégager nos Vaiſſeaux que les ennemis auroient coupez ; & en ce cas il faut riſquer quelque choſe ; mais on doit garder pluſieurs précautions. 1. On ſe doit extrêmement ſerrer. 2. On doit forcer de voiles, ſans ſe mettre en peine de combattre en traverſant l'ennemi. 3. Les Vaiſſeaux qui ont traverſé doivent revirer le plûtôt qu'ils peuvent, pour empêcher que l'ennemi ne continuë la même bordée que l'Armée qui le traverſe.

Exemple.

Jamais perſonne ne ménagea mieux ces ſortes de traverſées que l'Amiral Ruiter dans le combat où il battit les Anglois l'onziéme de Juin, & les trois jours ſuivans l'an 1666. Les deux Armées étoient chacune de prés de cent Vaiſſeaux-de-ligne : mais le Prince Robert avec vingt gros Vaiſſeaux, s'étoit détaché de l'Armée d'Angleterre, pour aller au devant d'une Eſcadre Françoiſe qui venoit joindre les Holandois ; & il avoit laiſſé le commandement du reſte de l'Armée au Général Munk. L'Armée de Holande avoit moüillé en ligne à l'Eſt-Sud-Eſt de la pointe Nord d'Angleterre ; Ruiter en avoit le Corps-de bataille, Tromp l'Avant-garde au Sud, & Evers l'Arriere-garde au Nord : le vent étoit au Sud-Sud-Oüeſt. Le général Munk qui étoit au-vent des ennemis *Combat du Nord l'an 1666.*

réſolut d'aller à eux, quoi qu'il eût environ vingt Vaiſſeaux de moins. Peut-être qu'il crût les ſurprendre à l'ancre ; peut-être auſſi que la victoire de l'année précédente lui fit mépriſer l'ennemi : ou même le deſir d'avoir tout l'honneur du combat l'aveugla, & le fit précipiter de ſe battre durant l'abſence du Prince Robert. Quoi qu'il en ſoit, il vint à toutes voiles ſur les Holandois, qui l'attendirent à l'ancre juſques à ce qu'il fut à portée. Alors aiant coupé leurs cables, ils commencérent le combat ſur le midi avec beaucoup de vigueur. Le vent étoit ſi frais que les Anglois ne pouvant pas ſe ſervir de leurs batteries baſſes, avoient beaucoup de deſavantage : c'eſt pourquoi aprés trois heures de combat ils revirérent tous en même temps au Nord-Oüeſt, & arrivant de quelques rumbs ils prirent le parti de la retraite, aprés avoir laiſſé quatre de leurs Vaiſſeaux deſemparez au pouvoir des ennemis. Les Holandois pourſuivirent les fuyards, mais ceux-ci tournant tête continuérent le combat juſques à dix heures du ſoir. Le lendemain les Anglois revinrent à la charge, & le combat fut plus opiniâtré que le jour précédent : les Armées ſe traverſérent pluſieurs fois, & ce fut dans cette occaſion que Ruiter fit éclater ſon habileté & ſa valeur : car voiant que la plus grande partie de ſon Avant-garde avoit été coupée, & qu'elle couroit grand riſque d'être la proye des ennemis qui l'entouroient, il traverſa de nouveau l'Armée Angloiſe, & donna deſſus avec tant de fureur qu'il délivra les ſiens, & mit les ennemis en fuite. Mais le lendemain le Prince Robert qui avoit rejoint ſon Armée, recommença le combat, où Ruiter gagna enfin le vent aux ennemis, & parce qu'il n'étoit plus ſi frais, il en profita ſi bien qu'il auroit entierement défait les Anglois, ſi une brume ne les eût tiré des mains du victorieux, aprés la perte de leur Amiral blanc, & de quinze autres de leurs gros Vaiſſeaux : les Holandois n'en perdirent que quatre.

§. XI.

Mettre une Armée hors d'inſulte dans un Port.

Planc. 127. SOit la rade A dont l'entrée eſt B ; on moüillera les Eſcadres C D, E F de part & d'autre ſi prés de terre, qu'un Vaiſſeau ne puiſſe pas paſſer dans l'entredeux. On moüillera encore des Brûlots comme G tout contre la terre à l'entrée, & on couvrira les premiers Vaiſſeaux C, E de bonnes Eſtacades. De cette maniere les ennemis B ne pourront pas entrer dans la rade, ſans ſe mettre ſous-le vent des Brûlots & des Vaiſſeaux de l'Armée, qui par conſequent aura toute ſorte d'avantages ſur eux.

Remarque.

NATIONAL

Corn Se.

Remarque.

Quoique ce ſoit une entrepriſe bien hardie d'aller inſulter une Armée dans une rade fermée : cependant une Armée ne doit pas négliger les précautions précédentes, parceque la choſe n'eſt pas impoſſible quand on ne les a pas priſes, & qu'on a à faire à un ennemi également habile & vaillant.

Exemple.

Jamais action ne fut plus hardie, mieux concertée, & plus complette, que celle du Comte d'Eſtrées Vice-Amiral & à préſent Maréchal de France, ſur l'Armée Holandoiſe qui s'étoit enfermée dans le port de Tabago l'an 1677. Le port de Tabago eſt un baſſin aſſez grand, où on ne peut entrer que par un canal fort étroit la ſonde à la main. C'étoit là que le Général Binkes avoit mis ſon Eſcadre compoſée de dix Vaiſſeaux de guerre Holandois, & de pluſieurs autres bâtimens qu'il avoit poſté ſous le canon d'un aſſez bon fort, comme dans un lieu tout à fait hors d'inſulte. Mais il eſt des ames qui ne trouvent rien d'impoſſible. Le Comte d'Eſtrées qui commandoit ſix Vaiſſeaux & quatre Frégates, avoit eu ordre d'attaquer Tabago, d'en ruïner le Fort & l'établiſſement que les Holandois y avoient, & de chercher enſuite l'Eſcadre Holandoiſe pour la combattre, & pour la défaire entierement. Lorſqu'il eut appris que les Vaiſſeaux Holandois étoient ſous les batteries de Tabago, il jugea bien qu'il faloit faire les deux expéditions en même temps. Ainſi aprés avoir mis des troupes, du canon, & des munitions à terre, avec un Commandant à qui il donna les ordres néceſſaires pour attaquer le Fort, il entra avec ſon Eſcadre dans le port pour inſulter en même temps les Vaiſſeaux. Ce fut le vingt-ſeptiéme de Février que s'executa un ſi glorieux deſſein. Le ſieur Gabaret chef d'Eſcadre voulut entrer le premier ; mais le Fort & les Vaiſſeaux ennemis firent un ſi grand feu ſur lui, que ce vaillant homme fut tué de pluſieurs boulets qui le mirent en piéces, & ſon Vaiſſeau fut entierement deſemparé. Les ſieurs de Montorrier & de Blenac ne laiſsérent pas d'entrer, & ils donnérent ſur les ennemis avec tant de fureur, qu'on vit bien-tôt deux de leurs Vaiſſeaux en feu ; & l'incendie s'étendant à deux Flûtes chargées de femmes & d'eſclaves, fit retentir la rade des cris pitoyables de mille malheureux, & augmenta l'horreur que le bruit de l'artillerie y cauſoit déja. Le Comte d'Eſtrées ſuivant de prés le ſieur de Blenac ſe jetta comme un lion ſur l'Amiral Holandois, & y porta bien-tôt la terreur, la confuſion, & le déſordre : le feu s'y prit, & aiant gagné les poudres l'enleva en l'air, avec une nuée de débris enflammez qui retombant ſur le Vaiſſeau du Comte d'E-

Expédition de Tabago l'an 1677.

ſtrées y mirent auſſi le feu, & obligérent ce Général intrépide de ſe jetter dans un eſquif, & enſuite de ſe ſauver en nageant vers le rivage. Ce fut là que la préſence de ce Heros preſque ſeul, ſans armes, & tout couvert de ſon ſang, deſarma les ſoldats Holandois qui y étoient retranchez. Cependant tous les Vaiſſeaux François avoient ſuivi leur Général dans le port, & animez par ſon exemple, ils avoient porté par tout le feu & l'épouvante. Toute la rade étoit couverte d'une épaiſſe fumée, au travers de laquelle on voioit de toute part des Vaiſſeaux qui brûloient, des débris, des corps morts qui flottoient, & un grand nombre de gens, qui malgré une ſi horrible confuſion, nageoient encore pour gagner la terre. Tous les Vaiſſeaux ennemis au nombre de quatorze furent brûlez ou coulez à fond, & le Comte d'Eſtrées aiant appris qu'on avoit manqué le Fort pour n'avoir pas ſuivi préciſément ſes ordres, ſe rembarqua avec ſes gens, & retourna plein de gloire en France, où il fut reçû avec les applaudiſſemens que meritoit une ſi belle action.

TRAITÉ DES EVOLUTIONS NAVALES.

DERNIERE PARTIE,

Quelques remarques pour faciliter la pratique.

EXPLICATION DU SUJET.

J'Ai penſé avoir donné dans les cinq premieres Parties de ce traité, tout ce qui étoit néceſſaire à mon deſſein. Car j'ai appris à former les divers Ordres dont les Armées navales ſont capables, à y changer l'arrangement des Eſcadres & des Diviſions, à rétablir les Ordres quand le changement du vent les a troublez, à faire paſſer l'Armée d'un Ordre à l'autre : enfin j'ai expliqué en général les mouvemens qu'une Armée peut faire, ſoit en préſence des ennemis, ſoit en leur abſence, devant ou aprés le combat. Il reſte donc ſeulement que je donne ici quelques remarques pour faciliter la pratique : & c'eſt à quoi je vais m'appliquer. Je commencerai par la maniere dont on diviſe l'Armée, par le poſte qu'on donne à chaque Vaiſſeau ; je donnerai enſuite une maniere aiſée à chaque Vaiſſeau pour tenir exactement ſon poſte. Je dirai un mot de la tempête, & je finirai par les ſignaux qui ſont d'une tres-grande conſéquence dans les Armées Navales. Je n'ai pas crû devoir marquer les précautions qu'on prend quand on équippe une Armée Navale, les agrêts & les munitions dont elle ſe doit pourvoir. La Providence nous a donné des Miniſtres & des Intendans qui ſemblent

avoir fait l'impoſſible ſur ce point par leur application, & par leur étenduë de genie. Ils ont mis les choſes ſur un pied, qu'on arme plus aiſément cent Vaiſſeaux en France dans le temps où nous ſommes, qu'on n'en armoit autrefois trente. Pour ce qui eſt des fonctions, du rang, & des prérogatives des Officiers de la Marine, on ne peut rien ajoûter à ce qu'on en a déterminé dans les Ordonnances.

§. I.

Comment on diviſe une Armée Navale.

I.

QUand une Armée Navale a ſoixante Vaiſſeaux de ligne, on la diviſe en trois Eſcadres, dont chacune a ſes trois Diviſions, & ſes trois Officiers Généraux, Amiral, Vice-Amiral, Contre-Amiral. Chaque Eſcadre a ſa couleur, & chaque Diviſion a ſon mât: par exemple la couleur blanche eſt propre de la premiere Eſcadre en France, la couleur blanche & bleuë de la ſeconde, & la couleur bleuë de la troiſiéme; c'eſt-à-dire que l'Amiral de l'Eſcadre blanche porte un pavillon blanc au grand mât, l'Amiral de l'Eſcadre blanche & bleuë un pavillon blanc & bleu au grand mât &c. De même le Vice-Amiral de l'Eſcadre blanche porte un pavillon blanc à la Mizaine, & le Contre-Amiral de l'Eſcadre blanche porte un pavillon blanc à l'Artimon &c. Les Vaiſſeaux particuliers portent des flammes de la couleur de leur Eſcadre, & au mât de leur Diviſion: Ainſi un Vaiſſeau de la derniere Diviſion de l'Eſcadre bleuë porte une flamme bleuë à l'Artimon.

Remarque.

On peut facilement faire en ſorte qu'on connoiſſe dans une Armée chaque Vaiſſeau par le moien d'une flamme & d'une giroüette, comme nous l'apprend le Chevalier de Beaujeu. Car ſi on met une giroüette blanche au grand mât pour le premier Vaiſſeau de chaque Diviſion, une giroüette rouge pour le ſecond, une giroüette bleuë pour le troiſiéme, une giroüette blanche & rouge pour le quatriéme, une giroüette blanche & bleuë pour le cinquiéme, & qu'on faſſe de même à la Mizaine & à l'Artimon, on aura de quoi marquer quinze Vaiſſeaux dans chaque Diviſion. Il faudra ſeulement obſerver que les giroüettes ſoient plus larges qu'à l'ordinaire. De cette maniere quand je verrai un Vaiſſeau qui aiant une flamme blanche à l'Artimon, portera une giroüette rouge au grand mât, je ſçaurai que c'eſt le ſixiéme Vaiſſeau de la troiſiéme Diviſion de l'Eſcadre blanche; & par conſequent que c'eſt un tel Vaiſſeau.

II.

Les Officiers Généraux ou les Commandans des Diviſions ſe tiennent toûjours au milieu des Diviſions qu'ils commandent. Il faut excepter

Pl. 128.

BIBLIOTECA NACIONAL

cepter les trois Amiraux, qui dans les Ordres-de marche ſe tiennent à la tête de leurs Eſcadres.

§. II.

Poſte des Brûlots, & autres bâtimens de l'Armée Navale.

I.

DAns tous les Ordres-de marche les Brûlots & les autres bâtimens de l'Armée ſont au-vent. On en uſe ainſi pour pluſieurs raiſons. 1. Afin que ces ſortes de bâtimens ſoient moins en danger d'être pris, quand ils pourront ſe refugier vent-arriere au milieu de l'Armée. 2. Afin qu'ils ſoient plus à portée de ſe rendre auprés des Commandans, quand il ſera néceſſaire. 3. Afin qu'ils ne faſſent pas attendre le reſte de l'Armée, étant plus propres à courir vent-arriere, qu'à tenir le vent. On mettra donc les Brûlots & les bâtimens de charge de l'Armée AB ſur la ligne CD, & ceux de l'Armée EFG ſur l'angle HIL. Planc. 128.

Remarque 1.

Quoique ces ſortes de bâtimens ne tiennent pas ſi bien le vent que les Vaiſſeaux de guerre : il ne leur ſera pas mal-aiſé de ſe tenir au-vent de l'Armée ; parce qu'ils ne ſont pas ſi gênez dans leurs poſtes, que les Vaiſſeaux de guerre, qui perdent beaucoup de temps par les maneuvres qu'ils ſont ſans ceſſe obligez de faire, pour s'accommoder à leurs voiſins. D'ailleurs les Armées ne ſont pas long temps force de voiles, & les bâtimens qui n'ont pas un poſte ſi exactement réglé, peuvent profiter de tous les momens que l'Armée demeure en pane, ou qu'elle fait peu de voiles.

Remarque 2.

Ces ſortes de bâtimens ne doivent pas beaucoup s'éloigner de l'Armée, pour les trois raiſons qui les font mettre au-vent ; & on peut dire en général qu'une demi-lieuë eſt la plus grande diſtance qu'on puiſſe leur accorder. Mais il faut obſerver que quand l'Armée n'eſt pas rangée ſur une ligne, ou ſur trois Colomnes, les Brûlots & les bâtimens de charge ne doivent pas être plus éloignez des Vaiſſeaux de guerre, que ceux-ci le ſont les uns des autres.

II.

Plane. 129. Figur. 2. Nous avons déja dit que dans l'Ordre-de retraite les Brûlots & les bâtimens de charge ſont ſous-le vent. Ainſi les Brûlots de l'Armée A B C, ſont ſur l'angle D E F.

Remarque 1.

Les mêmes raiſons qui font mettre ces ſortes de bâtimens au-vent dans les Ordres-de marche, les font mettre ſous-le vent dans celui-ci. 1. Ils ſont moins en danger d'être pris, parceque l'Armée les enferme comme dans une demi-lune, les mettant à couvert du côté des ennemis. 2. L'Armée allant toûjours vent-arriere dans cet Ordre, ces ſortes de bâtimens n'ont qu'à mettre en pane, pour joindre leurs Commandans, quand il eſt néceſſaire. 3. Si l'Armée vient à être obligée de ſe mettre en bataille, pour combattre l'ennemi qui la pourſuit, ces ſortes de bâtimens ſe trouvent dans leur poſte naturel, comme nous verrons plus bas.

Remarque 2.

Dans l'Ordre-de retraite les bâtimens de charge & les Brûlots ſe tiennent plus éloignez de l'Armée que dans les autres Ordres. 1. Afin qu'ils ne retardent pas la marche de l'Armée. 2. Afin que ſi l'Armée vient à ſe mettre en bataille, ils ſe trouvent à la diſtance requiſe.

III.

Dans l'Ordre-de bataille lorſqu'on n'eſt pas en préſence des ennemis, on met les Brûlots, & les bâtimens de charge au-vent, comme dans les Ordres-de marche; mais la diſtance doit être d'une demi-lieüe.

IV.

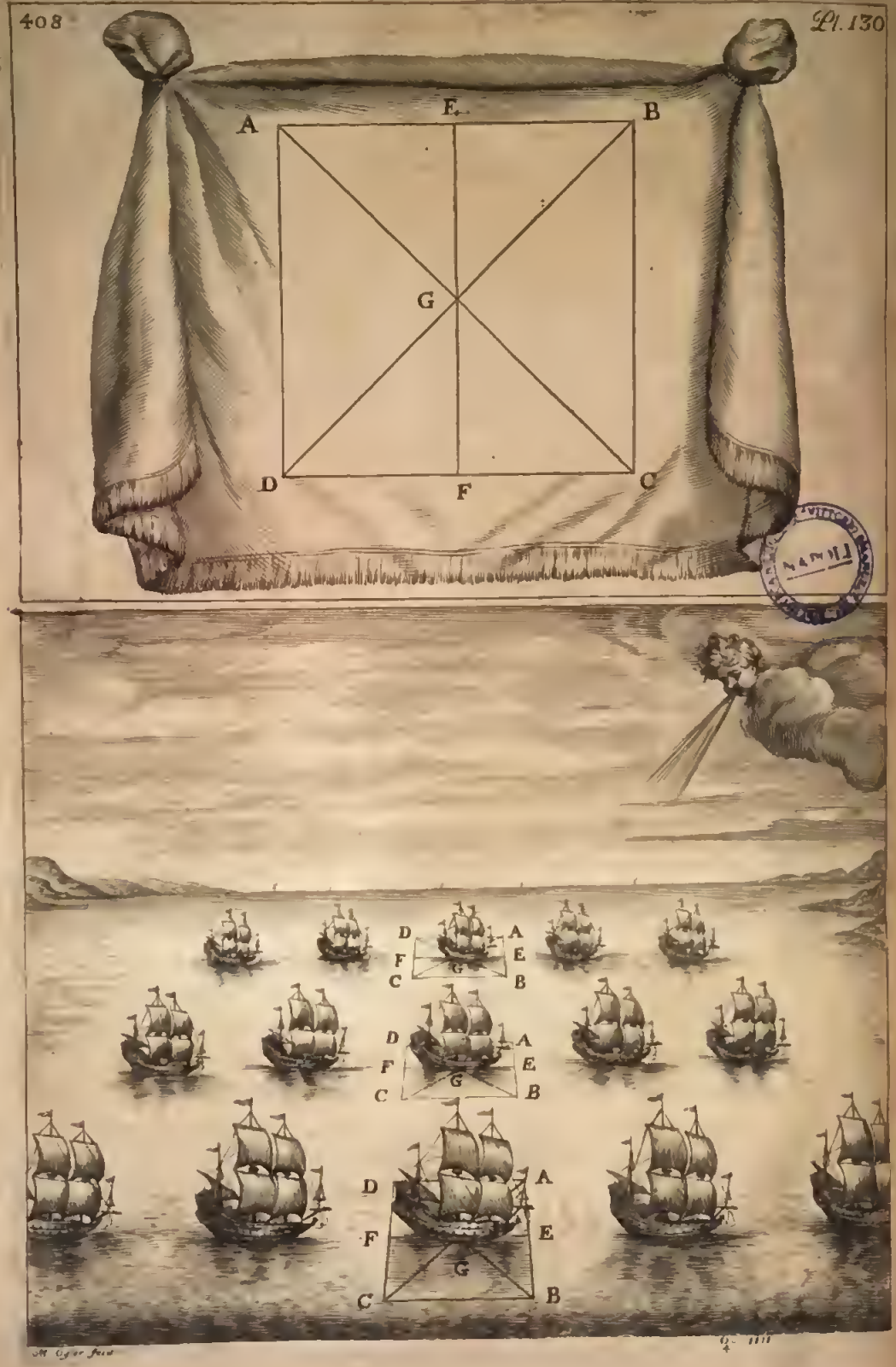
Quand les deux Armées ſont en préſence, on met les Brûlots & les bâtimens de charge à demi-lieüe de l'Armée, du côté opposé à celui des ennemis. Ainſi l'Armée qui eſt au-vent, a ſes Brûlots & ſes bâtimens de charge demi-lieüe au-vent, & l'Armée qui eſt ſous-le vent, les a demi-lieüe ſous-le vent : nous avons déja donné la même régle plus haut.

Remarque.

Les Brûlots de l'Armée qui eſt ſous-le vent, doivent ſe tenir un peu de l'avant des Vaiſſeaux à qui ils ſont deſtinez : afin qu'ils aient moins de peine à les joindre, s'il eſt néceſſaire.

§. III.

D
E
F
B
C
A
A
B
C
E
D
F


A
E
B
G
D
F
C
D
A
F
E
C
G
B
D
A
F
E
C
G
B
D
A
F
E
C
G
B

§. III.

Du Quarré Naval.

I.

POur faciliter les mouvemens de l'Armée, on fait sur le pont du Vaisseau entre le grand mât & l'Artimon, un grand quarré ABCD, dont la ligne EF répond à la quille du Vaisseau, de telle maniere que le point E est du côté de la proüe, & le point F du côté de la pouppe. La ligne FE représente donc toûjours la route que tient le Vaisseau, les lignes AB, CD marquent son travers, & quand le Vaisseau est au plus-prés, les diagonales CA, DB marquent l'une la route que tiendra le Vaisseau quand il aura reviré, & l'autre son travers. Nous appellons la diagonale CA, *Diagonale stribord*, parce que quand le Vaisseau est amuré stribord, il revire sur la diagonale AC: & nous appellons la diagonale DB, *Diagonale bas-bord*, parce que quand le Vaisseau est amuré bas-bord, il revire sur la diagonale DB. La raison de tout ceci est fondée, sur ce que les deux lignes du plus-prés font un angle qui vaut douze rumbs, ou font le même angle que les lignes GE, GD, & GE, GC: c'est pourquoi si un Vaisseau court au plus-prés par la ligne GE, il faudra qu'il coure à l'autre bord par la ligne GD, ou par la ligne GC. Planc. 130. *Ce que c'est que la Diagonale.*

II.

Ce Quarré est d'un grand usage, pour tenir facilement son poste à la mer dans une Armée. Par exemple si l'Armée est sur trois Colomnes, & qu'elle fasse route au plus-prés sur quoi ses Colomnes sont rangées: tous les Vaisseaux dela même Colomne se répondront par les lignes FE du Quarré, & les Vaisseaux d'une Colomne répondront à ceux des autres Colomnes par les lignes CD. *Premier usage.* Figur. 21

Remarque.

De cette maniere il sera fort aisé à l'Officier qui se promène sur le pont, de voir d'un coup d'oeil s'il est dans son poste: car aiant fait mettre son Vaisseau au plus-prés, il verra des points F, E, si les Vaisseaux de sa Colomne lui répondent par la ligne FE, & des points C, D, si les Vaisseaux qui doivent être par son travers dans les autres Colomnes, lui répondent par la ligne CD.

III.

Planc. 131. *Second uſage.* Si l'Armée eſt ſur trois Colomnes, & que les Vaiſſeaux courent ſur la ligne du plus-prés, qui n'eſt pas parallele aux Colomnes; alors les deux diagonales du Quarré marqueront le poſte de chaque Vaiſſeau. Car ſi les Vaiſſeaux courent au plus-prés bas-bord, les Vaiſſeaux de la même Colomne ſe répondront par la diagonale bas-bord, & les Vaiſſeaux d'une Colomne répondront aux Vaiſſeaux des autres Colomnes par la diagonale ſtribord.

Remarque.

L'Officier connoîtra donc encore d'un coup d'oeil, s'il eſt dans ſon poſte; car aiant fait mettre ſon Vaiſſeau au plus-prés, il verra des points B, D, ſi les Vaiſſeaux de ſa Colomne lui répondent par la ligne B D, & dés poins A, C, ſi les Vaiſſeaux qui devront être par ſon travers à l'autre bord dans les autres Colomnes, lui répondent par la ligne A C.

IV.

Troiſiéme uſage. Figur. 2. Si l'Armée eſt ſur les trois Colomnes H I, L M, P R, & qu'on veüille revirer par la contre-marche ſans troubler l'ordre des Colomnes; la tête H aiant reviré, la tête L continuera ſa bordée, juſques à ce qu'elle trouve la tête H dans ſa diagonale B D, ſçavoir quand la tête L ſera au point S; alors la tête L revirera auſſi, & la tête P continuera ſa bordée, juſques à ce qu'elle trouve auſſi les deux autres dans ſa diagonale B D, ſçavoir quand elles ſeront aux points V, T.

Remarque 1.

La diagonale qui doit déterminer le point où les têtes revirent, eſt oppoſée à celle ſur quoi elles revirent: Ainſi quand on doit revirer ſur la diagonale bas-bord, c'eſt la diagonale ſtribord qui détermine les points où les têtes doivent revirer. Cette maniere eſt tres-aiſée; car ſi l'Officier du Vaiſſeau L ſe met au point B, il connoîtra qu'il faut revirer, quand en viſant le long de la ligne B D il rencontrera la tête H au point S: mais il faut obſerver avec ſoin quand on viſe, que le Vaiſſeau L ſoit exactement au plus-prés.

Remarque 2.

On pourroit marquer pluſieurs autres exemples de l'utilité du Quarré Naval: mais ceux-ci ſuffiſent pour donner lieu aux moins appliquez de trouver les autres par eux-mêmes.

§. IV.

Nat

M. Ogier fecit.

§. IV.

De la Tempête.

I.

UNe Armée ne doit jamais tenir la mer durant la tempête ; mais Planc. 131.
d'abord que le gros-temps commence, il faut relâcher. Voici plusieurs raisons de cette maxime. 1. L'Armée qui essuïe un coup de vent à la mer, s'expose à être séparée : les brumes qui accompagnent le gros-temps, empêchent qu'on ne se voie : le bruit effroiable des flots qui s'entre-choquent, & qui battent avec fureur les Vaisseaux, ne permet pas qu'on entende exactement les signaux, mille accidens divisent une Armée durant la tempête, & une Armée divisée est sans doute une Armée perduë, si elle rencontre l'ennemi. 2. Il n'est pas possible qu'une Armée essuïe un coup de vent sans avoir plusieurs de ses Vaisseaux desemparez ; dans les moindres grains de vent on voit tomber les Huniers, & on se trouve plus maltraité aprés une tempête, qu'aprés un combat. 3. Ajoûtons les abordages, qui sont si inévitables, & si dangereux dans un mauvais temps.

II.

Il vaut mieux tenir la mer durant la tempête, que de moüiller dans une mauvaise rade. Qui pourroit exprimer la confusion où se trouve une Armée, quand une mer haute comme les nuës venant à faire chasser les Vaisseaux, les porte les uns sur les autres, de sorte qu'aprés s'être entre-choquez, s'être brisez, s'être ouverts, ils coulent bas, ou ils vont les uns & les autres donner sur la côte ? Les Vaisseaux qui ne chassent pas ne sont pas moins en danger ; les Houles qui les prennent de l'avant les élévent avec tant de force, & les font retomber avec tant de violence dans un abîme d'eau, qu'ils se rempliſsent bientôt, & que rien ne peut les empêcher de périr.

III.

Quand une Armée est absolument obligée de tenir la mer dans un gros-temps : elle doit se ranger sur trois Colomnes, en laisſant un grand intervalle entre chaque Vaisseau, sans augmenter la distance des Colomnes. De cette maniere on sera moins sujet à se séparer, & moins en danger de s'aborder.

IV.

Si l'Armée est au large, & qu'elle ait beaucoup d'espace à courir, elle mettra à la cape avec ses basſes voiles : afinque les Vaisseaux se soûtiennent mieux contre les vagues. Car le vent pouſſant les voiles d'un côté, tient toûjours le Vaisseau en raison, & l'empêche de suivre les mouvemens des flots, qui le feroient rouler, & le démâteroient. Si

l'on n'a pas beaucoup d'eſpace à courir, on mettra à la cape avec ſa grand' voile, ou avec ſon Artimon ſeulement, & le Vaiſſeau ſera beaucoup moins fatigué, que s'il étoit tout à fait ſans voiles.

Corollaire.

On voit combien il eſt important à une Armée Navale de ſe tenir dans des parages, d'où l'on puiſſe relâcher en quelque port ; lors qu'on eſt ſurpris par la tempête. La choſe eſt d'une ſi grande conſéquence, que c'eſt une merveille, qu'une Armée ne périſſe pas, quand elle ne prend pas ces précautions.

Exemple.

Armée Navale de Philippe ſecond, l'an 1588.

Les Hiſtoires ne nous fourniſſent rien de plus triſte dans la Marine, que la perte de l'Armée Navale de Philippe ſecond Roy d'Eſpagne. Ce Prince aiant réſolu de conquerir le Royaume d'Angleterre, fit bâtir cent quarante Galions & Galeaſſes d'une grandeur extraordinaire, les arma d'un grand nombre de Machines, & de deux mille cinq cens piéces de gros canon. Il mit deſſus prés de trente mille Matelots ou Soldats, avec la plus grande partie de la Nobleſſe Eſpagnole. Il accompagna les Navires de guerre d'un nombre prodigieux de Bâtimens de charge, qui portoient des munitions, & des proviſions pour ſix mois. Toute l'Europe attendoit avec quelque fraieur où devoit aller fondre une ſi grande Armée, & on ne doutoit point en Eſpagne qu'elle ne dût avoir un ſuccez proportionné à tant de préparatifs.

Mais c'eſt peu de mettre en mer une grande Armée, ſi on ne lui donne des Généraux habiles pour la conduire : l'expérience des Officiers y eſt plus néceſſaire que la groſſeur des Bâtimens, & le nombre des canons. Philippe avoit manqué à l'eſſentiel ; il donna la conduite de ſon Armée au Duc de Medina Sidonia, qui n'avoit nulle expérience dans la Marine, & il ſe mit peu en peine d'avoir de bons Matelots, & des Pilotes habiles, ne prenant pas garde qu'il faiſoit une auſſi grande beveuë que s'il avoit envoyé ſes Galeaſſes ſans voiles, & ſans rames; car il eſt inutile d'avoir des voiles & des rames, ſi on ne ſçait pas s'en ſervir à propos. Auſſi commença-t-on par faire des fautes ſi groſſieres au ſortir de Lisbonne, que l'Armée faillit à périr avant que d'avoir doublé le Cap Finiſterre. On entra dans la Manche d'un vent de Sud-Oüeſt, & on ſe trouva le trentiéme de Juillet à la veuë de Plimouth, où on auroit pû défaire les Anglois, qui y étoient en déſordre, peu diſpoſez à recevoir un ennemi qu'ils n'attendoient pas. Recalde Lieutenant Général de l'Armée Eſpagnole n'oublia rien pour faire prendre ce parti au Duc de Medina Sidonia : mais il faut être habile homme pour ſçavoir ſuivre un bon conſeil. Le Général Eſpagnol paſſa outre, & donna

donna lieu aux Anglois de le suivre, de l'inquieter dans sa marche, & de lui enlever même un Galion qu'un abordage avoit desemparé. Il moüilla le sixiéme d'Août devant Calais, & on ne manqua pas de lui remontrer qu'il faloit commencer par se rendre maître de quelque Port, où il pût se retirer s'il étoit surpris d'un gros-temps; on lui représenta aussi que les côtes de Calais n'étoient pas un parage où on dût moüiller avec une Armée aussi grande que la sienne, qu'elle y seroit exposée à mille accidens qui étoient plus à craindre qu'il ne pensoit. Rien ne pût lui faire comprendre le péril qui le menaçoit. La nuit du septiéme d'Aoust les Anglois qui avec trois petites Escadres avoient moüillé assez prés pour observer, & pour inquiéter les Espagnols, leur envoyérent huit Brûlors en feu; ceux-ci qui se souvenoient des Machines Infernales du Pont d'Anvers, furent tellement épouvantez qu'aprés avoir coupé leurs cables en criant par tout, *feu d'Anvers, feu d'Anvers*, ils mirent à la voile avec une confusion qui passe tout ce qu'on peut imaginer. En même temps le vent s'étant forcé avec une grosse mer forma une tempête, dont l'obscurité de la nuit, & le désordre des Espagnols augmenta beaucoup l'horreur. Personne ne pensa plus à donner des ordres, ou à les exécuter; on ne consulta point les régles ordinaires du Pilotage, chacun fit la maneuvre que le hazard, ou le caprice lui suggera. Les uns se laisserent aller au gré du vent, qui les jetta sur les côtes, où ils firent un triste naufrage; les autres prirent le large, & se séparérent en plusieurs petites Escadres: plusieurs tombant les uns sur les autres, firent de funestes abordages, où aprés s'être entre-choquez durant quelque temps, aprés s'être brisez les uns contre les autres, ils couloient à fond, & entraînoient avec eux un grand nombre de malheureux, dont les tristes cris se faisoient entendre malgré le bruit effroiable des flots. Le vent aiant un peu calmé au point du jour, les Anglois apperçûrent l'horrible état où se trouvoit l'Armée Espagnole; ils virent par tout des Vaisseaux démârez, d'autres échoüez, & le reste tellement dispersé, qu'il leur fut aisé de les attaquer. Ils en prirent, en coulérent bas, en brûlérent un grand nombre, sans que ceux-ci eussent quasi la force de se défendre. Il n'y eut que Recalde, Pimentel, Tolede, & Moncade, qui aiant réjoint leur Général firent une petite Escadre, & soûtinrent avec une vigueur incroiable tout l'effort des ennemis. Mais le gros-temps aiant recommencé les sépara bientôt. Moncade fut jetté avec sa Galeasse sur les côtes de Calais, où aiant été attaqué par un grand nombre de Frégates Angloises, il se défendit comme un Lion, jusques à ce qu'aiant reçû un coup de mousquet au front, il tomba mort sur les corps de la plûpart des siens, qui avoient été tuez au tour de lui. Tolede fut plus heureux; car se voiant forcé dans son Galion qui étoit tout ouvert, il sauta dans sa Chaloupe avec les plus braves de son bord, & s'étant fait jour à travers les Chaloupes

L'Armée ne s'assûre pas d'un Port.

Elle est battuë de la tempête.

Elle est dispersée.

Elle est attaquée par les ennemis.

Elle est défaite.

ennemies qui le pourſuivoient, il gagna la terre, tandis que ſon Galion couloit bas ſous les pieds des Holandois qui y étoient entrez. Pimentel combattit lui ſeul durant ſix heures une Eſcadre de Holandois, & ſe rendit enſuite à eux avec un grand nombre de Seigneurs Eſpagnols. Enfin le Duc de Medina Sidonia reconnoiſſant trop tard combien il eſt néceſſaire à une Armée Navale d'avoir un lieu de retraite, rejoignit les triſtes reſtes de ſon Armée, & réſolut de retourner en Eſpagne par le Nord d'Ecoſſe. Mais il apprit encore que la mer eſt par tout funeſte à ceux qui ne la connoiſſent pas. La plûpart des bâtimens qui l'accompagnoient périrent ſur les côtes d'Angleterre & d'Ecoſſe, & il arriva preſque ſeul en Eſpagne, où il porta la plus cruelle nouvelle & la moins attenduë, qu'on y eût jamais reçûë.

Elle périt preſque toute.

§. V.

Des Signaux.

IL faut que les Signaux ſoient ſimples, clairs, & univerſels; c'eſt-à-dire qu'ils ſervent à exprimer d'une maniere aiſée & claire tout ce que les Vaiſſeaux veulent ſe faire entendre les uns aux autres.

On fait les Signaux par des coups de canon, par des feux, par des Pavillons, par des Cornettes & des Flammes. On multiplie les Signaux des coups de canon par leur nombre, & en diſtinguant les coups précipitez, & les coups poſez. On multiplie les Signaux des feux par leur nombre, & par les divers endroits où on les met. On multiplie les Pavillons par le mêlange des trois couleurs qu'on peut diſtinguer à la mer : ce qui fournit un tres-grand nombre de Signaux. Nous donnons ici les Pavillons plus remarquables.

Planc. 133.

§. VI.

NANCY

M. Ogier fecit

§. VI.

Projet des Signaux.

QUand on veut faire des ſignaux, on commence par donner un ſignal de commandement à chaque Vaiſſeau, à chaque Diviſion, à chaque Eſcadre, & à toute l'Armée. Ce ſignal ſert pour avertir ceux à qui on doit faire quelque commandement.

Signaux de commandement pour le jour.

Pour toute l'Armée, on mettra un Iack ſous le bâton du grand mât.

Pour chaque Eſcadre, on mettra le Pavillon de l'Eſcadre.

Pour chaque Diviſion, on mettra une Cornette de la couleur de l'Eſcadre au mât propre de la Diviſion.

Pour chaque Vaiſſeau, on mettra une des cinq flammes plus remarquables en un des trois plus remarquables endroits du mât, où on aura mis le ſignal de la Diviſion du Vaiſſeau.

Remarque.

De cette maniere on pourra faire tout à la fois le ſignal de trois Diviſions, & de trois Vaiſſeaux de chaque Diviſion : on pourra auſſi faire par une ſeule flamme le ſignal de trois Vaiſſeaux dans chaque Eſcadre, & de neuf Vaiſſeaux dans toute l'Armée. Par exemple ſi on fait le ſignal de toute l'Armée, & qu'on mette au même mât une flamme dans un des trois endroits marquez, elle fera le ſignal des neuf Vaiſſeaux qui ont cette flamme dans l'endroit marqué. Les trois endroits plus remarquables d'un mât ſont le bout de ſa vergue inférieure, le bout de ſa vergue ſupérieure, & le haut du mât.

Signaux de Commandement pour la nuit, ou pour la brume.

Il ne ſera pas néceſſaire de donner des ſignaux de commandement à toutes les Diviſions, & à tous les Vaiſſeaux : parce qu'on ne fait gueres des commandemens durant la nuit, ni durant la brume.

Pour toute l'Armée, trois coups de canon précipitez.

Pour la premiere Eſcadre, trois coups poſez : pour la ſeconde, deux : pour la troiſiéme, un.

Régle pour les Signaux de Commandement.

Le ſignal de Commandement ſervira pour avertir ceux à qui le Général veut donner quelque ordre. Ceux pour qui on le fait répondront par le même ſignal, & alors le Général fera le ſignal de l'ordre qu'il veut donner.

Signaux de Partance.

Se diſpoſer à partir.	Le petit Hunier défrelé.
Deſaffourcher.	Deux coups de canon précipitez.
Mettre à Pic.	Deux coups de canon précipitez en bordant l'Artimon. La nuit on ajoûte un feu ſur le Beaupré.
Appareiller.	Le petit Hunier iſſé. La nuit un feu au bâton d'Enſeigne.

Signaux pour les Ordres.

	Pavillon à la vergue d'Artimon.
Ordre-de Bataille ſtribord.	Blanc.
Bas-bord.	Rouge.
Premier Ordre-de marche ſtribord.	Blanc & Rouge.
Bas-bord.	Blanc & Bleu.
Second Ordre-de marche.	Bleu.
Troiſiéme Ordre-de marche.	Blanc facié de Rouge.
Quatriéme Ordre-de marche.	Blanc facié de Bleu.
Cinquiéme Ordre-de marche.	Rouge facié de Blanc.
Ordre-de retraite.	Bleu facié de Blanc.

Signaux pour les mouvemens de l'Armée.

	Pavillon ſous le Bâton du grand mât.
Forcer de voiles.	Blanc & Rouge.
Carguer des voiles	Rouge & Bleu.
Arriver.	Ecartelé Blanc & Rouge.
Venir au-vent.	Ecartelé Blanc & Bleu.
Courir vent-arriere.	Ecartelé Rouge & Bleu. La nuit deux feux au bâton d'Enſeigne.
Courir au plus-prés ſtribord.	Raié Blanc & Rouge. La nuit deux feux à la vergue d'Artimon.
Bas-bord.	Raié Blanc & Bleu. La nuit trois feux à la vergue d'Artimon.
Courir vent-largue de deux Rumbs ſtribord.	Blanc facié de Rouge.
Bas-bord.	Blanc facié de Bleu.
de quatre Rumbs ſtribord.	Rouge facié de Blanc.
Bas-bord.	Rouge facié de Bleu.
de ſix Rumbs ſtribord.	Bleu facié de Blanc.
Bas-bord.	Bleu facié de Rouge.
de huit Rumbs ſtribord.	Blanc bordé de Rouge.
Bas-bord.	Blanc bordé de Bleu.

Revirer par la contre-marche. Rouge bordé de Blanc. La nuit deux coups de canon précipitez & un posé.

Tous ensemble. Rouge bordé de Bleu. La nuit un coup de canon & deux précipitez.

Revirer vent-arriere. Blanc bordé de Rouge. La nuit quatre coups de canon posez.

Signaux de Chasse & de Combat.

Pavillon dessous le bâton de Mizaine.

Se rallier. Blanc & Rouge.

Donner chasse à une Armée qui fuit. Blanc & Bleu.

Donner chasse à des Vaisseaux qu'on veut reconoître. Rouge & Bleu.

Aller à l'abordage. Blanc facié de Rouge.

Doubler les ennemis. Blanc facié de Bleu.

Apprêter les Brûlots. Rouge facié de Blanc.

Envoier les Brûlots aux ennnemis. Rouge facié de Bleu.

Commencer le combat. Trois coups de canon précipitez.

Finir le combat. Le Général amène son Pavillon & son Enseigne.

Finir la chasse. Le Général amène son Pavillon avec un coup de canon.

Signaux de Conseil.

Pavillon au bâton d'Enseigne.

Conseil des Généraux. Blanc & Rouge.

Des Capitaines. Blanc & Bleu.

Des Commissaires Rouge & Bleu.

Remarque.

Le Général pourra consulter les autres Commandans sans les faire sortir de leurs Vaisseaux, en mettant au bâton d'Enseigne les Pavillons suivans, pour sçavoir s'il faut

Combattre. Blanc facié de Rouge.

Relâcher. Blanc facié de Bleu.

Poursuivre l'ennemi. Rouge facié de Blanc.

Faire retraite. Rouge facié de Bleu.

Les Commandans répondront en mettant une flamme blanche au même endroit pour l'affirmative, & une flamme rouge pour la négative.

Signaux pour faire venir à l'Amiral.

Flamme au bout de la vergue d'Artimon.

A l'Ordre. Blanche.

Les Chaloupes armées. Rouge.

Le Vaisseau. Bleuë.

Le Commandant du Vaisseau. Blanche & Rouge.

Signaux de Moüillage.

Pour moüiller, deux coups de canon précipitez & deux poſez, ou une Enſeigne Bleuë.
Pour affourcher avec une petite ancre, une Enſeigne Blanche & Bleuë.
Pour affourcher avec une groſſe ancre, une Enſeigne Rouge & Bleuë.

Signaux dont les Particuliers ſe ſervent pour avertir le Général.

	Pavillon au Beaupré & au bâton d'Enſeigne.
Qu'on voit la terre.	Raié Blanc & Rouge.
Qu'on voit des Vaiſſeaux étrangers.	Rouge.
Qu'on voit une Flotte.	Raié Blanc & Bleu.
Qu'on voit les ennemis.	Raié Rouge & Bleu.
Qu'on eſt prés d'un danger.	Ecartelé Blanc & Rouge, avec un coup de canon. La nuit deux feux au grand mât avec deux coups de canon précipitez.
Qu'on eſt incommodé.	Ecartelé Blanc & Bleu & un coup de canon.
Qu'on veut parler au Général.	Ecartelé Rouge & Bleu, ſi la choſe preſſe un coup de canon.
	Flamme au bâton d'Enſeigne.
Qu'on a des malades.	Blanche.
Qu'on fait eau.	Rouge.
Qu'on n'a d'eau que pour peu de jours.	Bleüe.
Du bois.	Blanche & rouge.
Du pain.	Blanche & Bleüe.

Régle pour les ſignaux des Particuliers.

Quand les Particuliers auront fait les ſignaux précédens, le Général leur répondra par les mêmes; & alors les Particuliers ameneront, & iſſeront leur ſignal autant de fois qu'il ſera néceſſaire, pour exprimer le nombre des choſes dont il s'agit. Si le Général veut s'informer de l'état d'un Vaiſſeau particulier, il l'interrogera par les ſignaux précédens.

Remarque.

Nous ne ſommes pas deſcendus dans un plus grand détail, parceque nous ne donnons ici qu'un projet.

FIN.

De l'Imprimerie de la Veuve de JACQUES FAETON.